Pokémon EMERALD VERSION

Batman Begins

WarioWare Twisted!

Donkey Konga 2

Hoodlum's Revenge

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo®

Game Developers Conference REPORTE

STAR WARS® EPISODE III

REVENGE OF THE SITH

¡A LA PANTALLA... DOBLE!

Venezuela Bs 3,500.00
Chile $1,500.00 • Perú Ns 9.50

0 37634 13138 1 05

Año 14 No 5

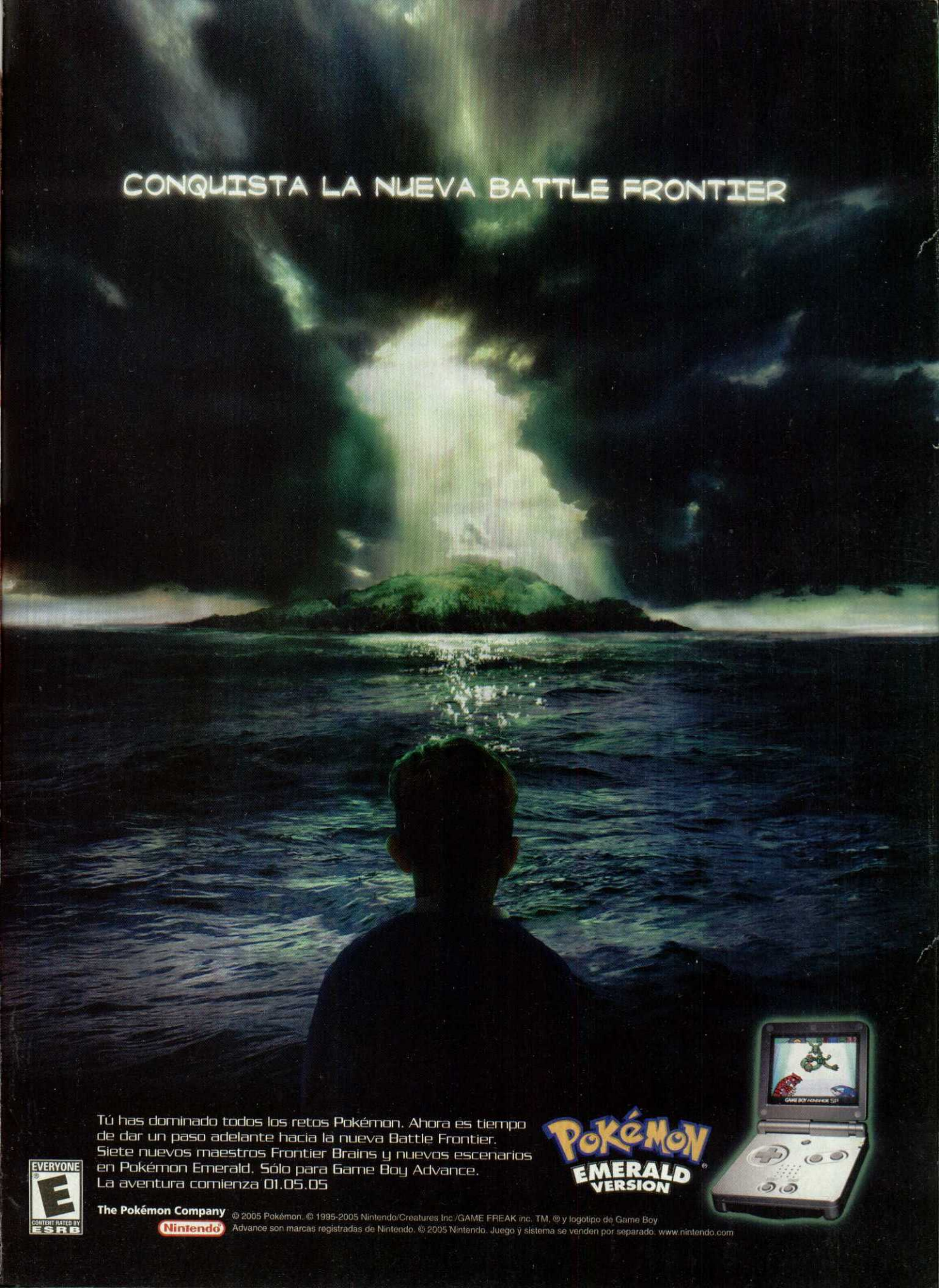
TIPS
MORTAL KOMBAT
DECEPTION

NINTENDO POWER

TIME SPLITTERS

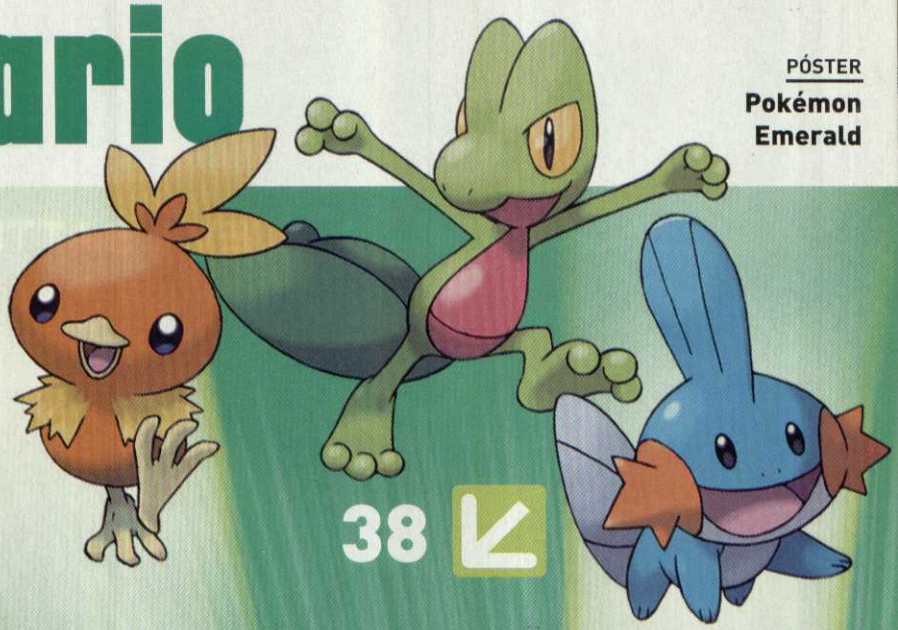
LANZAMIENTOS: NDS

CLUB NINTENDO
STARFOX
ASSAULT


CONQUISTA LA NUEVA BATTLE FRONTIER
Tú has dominado todos los retos Pokémon. Ahora es tiempo de dar un paso adelante hacia la nueva Battle Frontier. Siete nuevos maestros Frontier Brains y nuevos escenarios en Pokémon Emerald. Sólo para Game Boy Advance. La aventura comienza 01.05.05
Pokémon EMERALD VERSION
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
The Pokémon Company
Nintendo
© 2005 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. www.nintendo.com

Sumario

PÓSTER
Pokémon Emerald



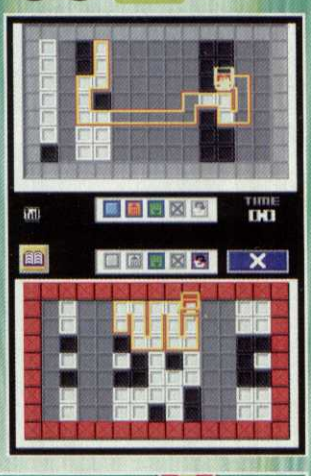
REPORTE

22 **Game Developers Conference**

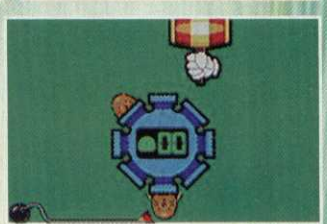
6 Extra
10 Tus preguntas a Mario
16 **CN Poll**
18 LogNin
28 Previo
30 Nuestra portada:
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
36 Gamevistazo
50 Retro Activo
70 El control de los profesionales
80 Uno con el control
82 Retos
96 Última página

38

36



66



52

ESTE MES REVISAMOS

38 **Pokémon Emerald**
52 **WarioWare Twisted!**
66 **Donkey Konga 2**
86 **Rayman DS**
87 **Rayman: Hoodlum's Revenge**

TIPS

72 **Mortal Kombat Deception**

72

NINTENDO POWER

56 **Nintendo DS: El futuro viene a la vista**
90 **Time Splitters: Future Perfect**

ISSN 1665-7888

Año XIV No. 5 Mayo 2005

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

COLABORADOR
Antonio Nieto Cuevas

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Iñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 14 N° 5. Fecha de publicación: Mayo 2005. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030513033300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco No. 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona No. 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-00. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 72 # 7-64, Piso 10 Edificio Corfinsura Bogotá, Colombia. Tel. (571) 3106910. Fax: (571) 3106910 ext. 124. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 3106910 Fax: (571) 3106910 ext: 115 Suscripciones Tel (571) 4049032 Bogotá, Colombia. Línea gratuita para el resto del país: 01 800 119315. suscripciones@editorialtelevisaco.com. Fax: (571) 4212253 Bogotá, Colombia. CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 384, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-6165. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2004. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

Impresa en Colombia por: Grupo OP Gráficas S.A.
Carrera 68B No. 15-55 Teléfono: 570 80 80
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

Editorial

Dicen que no hay quinto malo –bueno, tal vez Rocky V rompa la regla–, pero en nuestro calendario, el quinto mes nos traerá sorpresas y muchísimas noticias sobre el universo de Nintendo. ¿Por qué? Pues por el E3 (Electronic Entertainment Expo), el mero mero de los eventos de videojuegos en el mundo y que por cierto ahora estará más rudo que nunca, al tener una excelsa variedad de expositores –más que en otras ediciones– y la presentación de la "quinta" consola casera de Nintendo, que remueve la cortina de humo para brindarnos los detalles, características y posibilidades que tendrá el Revolution. Suena bien, ¿no?

Seamos honestos: todos llevamos dentro un pequeño "geek", que en estas fechas se dejará ver por el estreno de Star Wars Episode III: Revenge of the Sith; y para ir a tono con el momento, aquí en Club Nintendo te traemos en portada la información de las versiones de la película, para el Nintendo DS y Game Boy Advance; así que desempolva tu espada láser y ponte la túnica que usaste como disfraz el pasado Halloween y recuerda... ¡que la fuerza esté contigo!

¿Quieres sugerir un tema, comentarnos alguna anécdota chistosa ointeresante; preguntar sobre tus juegos favoritos? ¿Qué esperas? Mándanos un correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o si prefieres hacerlo de forma tradicional, envíanos una carta a la siguiente dirección:

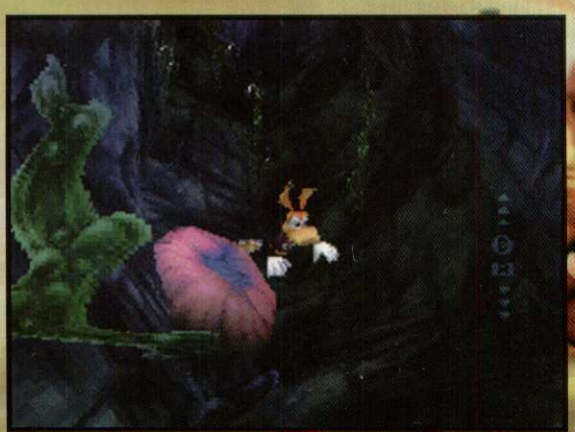
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

La imagen

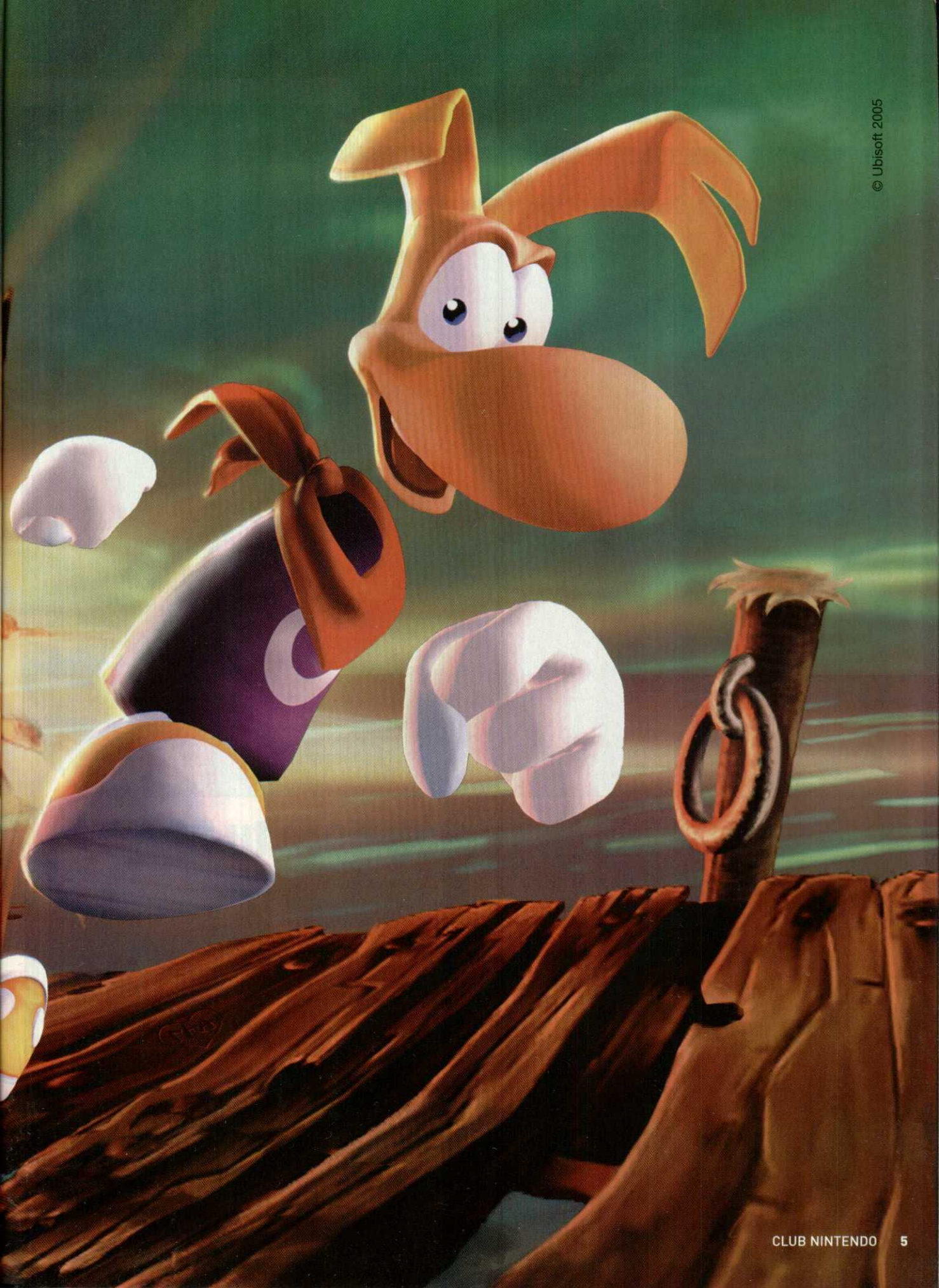
Con los brazos y pies despegados del cuerpo, que lo han caracterizado desde su debut hace algunos ayeres, **Rayman** nos ofrece dos interesantes juegos, uno para Nintendo DS –*remake* de la versión de Nintendo 64– y uno más para el Game Boy Advance SP.

En ambos casos, el *gameplay* es lo suficientemente sencillo para no complicarte el control y así ofrecerte múltiples ratos de diversión al explorar los escenarios tridimenshhionales en la aventura contra los míticos piratas en el DS o, en el caso del GBA, al participar de una nueva historia que continúa con lo visto en **Rayman 3**. ¡Qué esperas! Pasa a la...

...página 22



RaymanDS


© Ubisoft 2005

El universo Marvel invadirá tu Nintendo GameCube

Hace poco más de un año, te comentamos sobre la alianza entre Marvel y Electronic Arts, la cual consistía en el desarrollo de varios títulos de EA con los personajes de Marvel, y éstos a su vez publicarían cómics que servirían como promoción a personajes que EA crearía y que obviamente aparecerían en los juegos. Pues bien, como dicen por ahí, más vale tarde que nunca: hace tan sólo unas semanas, EA anunció **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** para Nintendo GameCube, un juego del género de pelea donde se enfrentarán personajes famosos de Marvel como **Spider-man**, y **Wolverine**, contra algunos que, como ya te mencionamos, ha creado EA. A juzgar por las imágenes, se nota que no será un juego de peleas cualquiera y que Nihilistic, que es el equipo que lo está desarrollando, ha puesto todo su esfuerzo y experiencia en este título para ofrecernos una nueva perspectiva. En cuanto a la fecha de salida, no se dijo nada exacto, pero se tiene planeada para diciembre.

Lo mejor de todo para los fans de estos personajes, es que además del gigante americano, hay más compañías preparando interesantes títulos para estrenarse a lo largo del año en nuestros cubos; tal es el caso de Hulk: Ultimate Destruction, de Vivendi Universal, o X-Men Legends 2 y Ultimate Spider Man, de Activision; ahora sólo nos queda esperar para ver si cumplen las expectativas que tenemos de ellos, sobre todo de MN: ROTI, ya que si han estado tanto tiempo desarrollando el concepto, dudamos que nos defrauden.

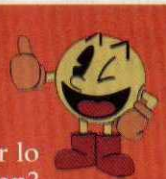
Más acción para tu GBA

Uno de los juegos que mejores críticas han generado desde su lanzamiento en la portátil de una pantalla de Nintendo, ha sido **Metal Slug Advance;** y no es por casualidad: los programadores supieron transportar de una manera casi fiel la adrenalina que te produce el juego de *Arcade* con una historia original, así como también nuevos personajes; pero decimos "casi fiel", porque gracias a aspectos agregados como la barra de energía, se perdía un poquito la dificultad, que, como debes saber, es uno de los puntos más atractivos de la franquicia; sin embargo, se colocó rápidamente entre los favoritos de los jugadores, y para recompensar esa preferencia, SNK Playmore ha anunciado que para finales de año, pondrá a la venta una adaptación de la primera parte de esta serie, que apareciera hace ya bastante tiempo para Arcadias; sin duda es una extraordinaria noticia, y ojalá además del juego se incluyan extras interesantes.

El Nintendo DS
al servicio de la educación

Los videojuegos están demostrando cada vez más que pueden tener otro tipo de utilidades además de la de divertir; por ejemplo, si recuerdan, hace ya algunos meses que publicamos una nota, donde les comentábamos acerca de un grupo de doctores que utilizaba el juego de **Super Monkey Ball** para rehabilitar a los pacientes con intervenciones recientes en los ojos; pues bien, ahora le toca a Nintendo colaborar en algún sector con la comunidad, y el elegido fue la educación. En los próximos meses, la gran N pondrá a la venta (sólo en Japón, por el momento), tres títulos para promover la educación. **Nou o Kitaeru Otona no DS Training** es el nombre del primero de ellos, que significa algo así como "Entrenamiento del Cerebro con el DS"; mediante este juego, los usuarios deberán resolver varios problemas de matemáticas utilizando la pantalla táctil del Nintendo DS, y de la misma manera podrán usar el micrófono para dar sus respuestas. El segundo juego, que lleva por nombre **Yawaraka Atama Juku** (Escuela de Versatilidad Cerebral), está un poco más enfocado a los jóvenes, y su interfase emplea completamente las capacidades táctiles del DS. Ya por último tenemos un diccionario que incluye palabras tanto en inglés como en japonés; lo interesante de esto es que puedes escribir la palabra y el software la busca en su base de datos; además de lo anterior, cuenta con una opción para "jugar" con alguien más, en la que nos mandaremos palabras y tendremos que adivinar su significado.

El mundo de los videojuegos está de fiesta



¿Quién -dígannos- no ha jugado por lo menos una vez en su vida **Pac-Man**? Desde hace 25 años que este personaje inició su carrera en la industria (en un juego donde el objetivo es comer píldoras en un laberinto y evitar que lo tocara alguno de tres fantasmas) y se convirtió en todo un icono que ha divertido a varias generaciones desde entonces; y para no dejar que este hecho tan importante pasara inadvertido, Namco ha anunciado que para celebrar el cumpleaños de su mascota, lanzarán, aunque todavía sin una fecha establecida, el título **Pac-Man World 3**, que creemos seguirá la misma línea de los anteriores y pertenecerá a la aventura; pero lo que sí esperamos es que sean incluidos los primeros juegos de este personaje como un extra para los jugadores nostálgicos, o para que los más jóvenes conozcan los orígenes de nuestro amarillo y redondo amigo.

La sombra de Sonic

Todos los grandes personajes de los videojuegos tienen un rival, ya sea amigo o enemigo, que los incita a mejorar mediante una competencia o malas acciones, pero que a final de cuentas son una especie de complemento de los protagonistas de los juegos. ¿Acaso crees que **Ryu** sería el mismo sin **Ken**?, ¿o **Mario** sin **Bowser**?, ¿o **Fox** sin **Wolf**? Es así como en esta generación de consolas nace **Shadow**, un puercoespín negro que a pesar de participar sólo como el adversario de Sonic en títulos como Sonic Heroes, ha ganado bastantes fans, situación que motivó a Sega a desarrollar una aventura de plataformas en la que el personaje principal será Shadow y aparecerá en Nintendo GameCube. No se dieron a conocer muchos detalles, sólo que además de la velocidad, "arma" característica de nuestro amigo, contará con una pistola para hacer frente a los enemigos que encuentre a lo largo del juego; de la historia no se sabe nada, y en cuanto a su lanzamiento, se tiene contemplado el último cuarto de este año.

Si el Sonic Team mantiene la misma calidad que ha mostrado en sus anteriores trabajos, Shadow the Hedgehog (nombre provisional del juego) es un título del que debes mantenerte pendiente.

La animación japonesa en el Nintendo DS

Muchas son las series de animación que han logrado rebasar las fronteras del Japón, para convertirse en un fenómeno de popularidad en todo el mundo; tal es el caso de **Dragon Ball** o de **Evangelion** durante la década de los años 90, de las que existen varios juegos para consolas de Nintendo. En la actualidad, la serie que ha paralizado el país asiático se llama **Naruto**, que nos cuenta la historia de un joven que posee un poder oculto que debe utilizar para ayudar a los suyos. La fiebre que ha despertado desde hace ya un tiempo, ha ocasionado que se lancen todo tipo de objetos promocionales, de entre los cuales no podían quedar fuera los videojuegos. Para el Nintendo GameCube existen varios títulos de pelea que para nuestra mala suerte no llegaron a América; pero si la serie sigue manteniendo su éxito, no nos extrañaría que pronto se comiencen a sacar sus juegos por aquí. Y uno que está a punto de poner a la venta Tomy Entertainment, y que podría representar una buena opción para iniciar su importación, es **Naruto DS**. En este título, que es de acción en 2D, con ayuda del *Stylus* realizaremos los ataques normales como golpes y patadas, y con el micrófono indicaremos los ataques especiales.

Para que te des una mejor idea de lo que van a poder disfrutar nuestros colegas nipones, revisa las imágenes del juego.

¡EGS Recargado!

Así es, y no se trata de una película de acción, sino de los nuevos horizontes que están alcanzando nuestros cuates de Oelli. Si recuerdas, hace unos años se ideó el concepto EGS (Electronic Game Show), que atrajo a una modesta cantidad de videojugadores de México, pero en sus ediciones siguientes la expectación se fue a más, logrando lo que nunca se había visto en este territorio: reunir a los mayores exponentes de la industria del videojuego bajo el mismo techo. Desarrolladores como Ubisoft, Konami, Namco, Atari o Electronic Arts, se sumaban a la enorme lista de participantes; además de la presencia de las tres compañías principales mostrando sus consolas siendo el **EGS 2004** uno de los pocos lugares donde tuvimos como primicia, la presentación del Nintendo DS.

World Cyber Games + Latin Gamer = Supertorneo

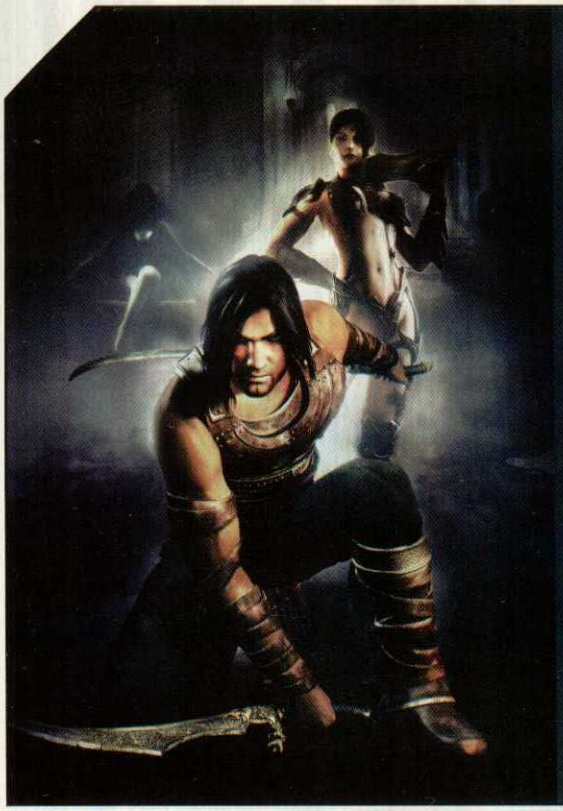
Pues bien, hasta el año pasado, la meta del **EGS** se estableció en poco más de 30 mil asistentes, y para este 2005 se espera convocar hasta 70 mil videojugadores para disfrutar de las novedades en los videojuegos. Y como cereza del pastel, nos dio gusto saber que Oelli también se encargará de los asuntos de los World Cyber Games, como extensión del afamado Latingamer. Así que si quieres demostrar tu habilidad en los múltiples torneos, esto es algo que no debes perderte, porque si ganas, irás a Singapur (a finales de año) a medirte con los campeones de otros países –así te darás cuenta que no es lo mismo jugar con tus amigos, o con los chavos de las arcadias, que probar suerte con otros adictos al videojuego del mundo entero-.

Aquí te dejamos las fechas y lugares de los eventos. ¡Participa, compite y gana!

Latingamer Monterrey (Eliminatoria WCG)
18 y 19 de junio en CINTERMEX
Latingamer Guadalajara (Eliminatoria WCG)
9 y 10 de julio en EXPOGUADALAJARA
Latingamer Cancún (Eliminatoria WCG)
3 y 4 de septiembre en CANCUN CENTER
Electronic Game Show 2005
21 a 23 de octubre en el WTC - DF
Gran Final Nacional WCG 2005
23 de octubre en el WTC - DF

Un relámpago azul llega al Nintendo DS

Como oportunamente les informamos, Sega estaba diseñando un nuevo título de **Sonic** para el Nintendo DS, pero por cuestiones -creemos- de seguridad, no habían mostrado nada acerca del juego; pero ahora que ya nos encontramos a pocos meses de su lanzamiento, por fin se han revelado las primeras imágenes; en cuanto al modo de juego, se dijo que se desarrollará en un entorno 3D, parecido a sus aventuras para Nintendo GameCube; pero lo que obviamente va a cambiar será la manera en la que controlaremos al erizo; en la pantalla superior veremos la acción, mientras que en la táctil, con ayuda del *Stylus* o nuestro dedo, conduciremos al personaje.



El príncipe visitará el GCN y NDS a finales de año

Prince of Persia es una de las pocas franquicias que han sido trasladadas al mundo 3D conservando absolutamente todos los detalles que hicieron de esta serie, todo un suceso en la década de los años 90; lo anterior se ha visto reflejado en muy buenas ventas para Ubisoft, pero sin dudas lo mejor que han ganado ha sido la confianza de los videojugadores hacia sus productos, misma que les ha permitido realizar los siguientes anuncios.

En la temporada navideña podremos disfrutar de la tercera parte de PoP para nuestro GCN, con el cual cerrarán con broche de oro las participaciones de nuestro aventurero príncipe en la presente generación de consolas. Pero la noticia que más gratamente nos sorprendió, fue que el segundo juego de la saga, es decir, **Prince of Persia: Warrior Within**, será adaptado para el Nintendo DS y saldrá a la venta en el cuarto trimestre del año.

No se dieron a conocer detalles sobre esta adaptación; lo único que esperamos es que utilicen de una manera creativa las herramientas que brinda el NDS; por ejemplo, sería muy interesante que con el Stylus pudiéramos simular los ataques con la espada, ¿no lo crees?

Estrategia para el Nintendo GameCube

En el mundo de las computadoras, existen muchos juegos de estrategia, y uno de los más populares es **Total War,** de Creative Assembly, compañía que ha decidido incursionar en el mercado de las consolas caseras con esta serie. Nosotros sabemos que dichos juegos no son muy populares, debido principalmente a que de manera visual carecen de "emoción"; pero para que esto no se vuelva un impedimento en cuanto a aceptación, se ha mencionado que la gente de Creative ha decidido que esta versión para consolas sea distinta a las demás y se centre más en la acción, pero sin descuidar la estrategia, es decir, sin perder su identidad. Con lo anterior se pretende dejar satisfechos tanto a los fans de la saga, como a nuevos jugadores. El título tendrá una perspectiva en tercera persona y se desarrollará bajo el contexto del antiguo Imperio Romano, además de que al parecer será publicado por Sega.

La fecha de salida está prevista para septiembre; sólo esperemos que no pase lo mismo que con StarCraft, que al cambiar de género, ha sufrido infinidad de problemas, que hasta un cambio de equipo de desarrollo originaron.

TUS PREGUNTAS A: MARIO

Llegó el mes esperado para todos nosotros; ahora es cuando debemos despejar nuestras dudas sobre todos los juegos que brillarán en la segunda mitad del año, así como ver las sorpresitas que tiene Nintendo bajo la manga. Pero mientras llega ese momento, demos inicio con la sección que tú haces al preguntar.

Mario

El eterno rescate de Ashley

¡Qué tal, **Mario**! Fíjate que llegué a una parte en **Resident Evil 4**, donde **Ashley** cae en una trampa del castillo, y posteriormente la encontré, pero atrapada en unos cinturones metálicos; no sé cómo liberarla: le he disparado a la estatua y recorrido cada pasillo, pero no encuentro solución a este misterio. ¡Estoy desesperado! ¿Podrías ayudarme?

Javier Prado
México, DF

Muy fácil, mi estimado Javier: en este punto ya hiciste lo complicado, y lo que resta es sólo cuestión de imaginación o resultado de ver muchas películas de **James Bond**. Activa el rifle de francotirador y usa la mira telescópica para dispararle a los cinturones metálicos –sin darle a **Ashley**, obviamente-. Si no tienes balas, o de plano eres de los que se sintieron muy valientes y no compraron el rifle, cruza los dedos y centra el puntito rojo de la mira para lograr el objetivo, sin hacerle un nuevo *piercing* a la chica. Si lo haces bien, debes conducir a **Ashley** a su encuentro con Leon; pero ten cuidado, pues hay peligros esperándote.

Prepara, apunta y ¡fuego! Recuerda que tu objetivo es regresar con **Ashley** viva, así que calcula bien tus movimientos, porque basta con un tiro para poner a descansar a la rubia.

El primer FPS del 007 para el NDS

Oye, **Mario**, échame la mano con una duda que me han comentado todos mis amigos, pero que no sé si sea verdad. ¿El juego de **GoldenEye 007** saldrá para el Nintendo DS? Y es que es un gran título, y aunque creo que pusieron un argumento de esto en el "CN Extra", me gustaría que me dieras más detalles al respecto.

Alejandro Ortiz
Vía correo electrónico

¡Claro! De hecho es una de las cartas fuertes de Electronic Arts para el Nintendo DS, pero no pienses que se trata de un remake de la versión original de Nintendo 64, sino que está basado en el último título de la saga de **Bond** para el Nintendo GameCube: **GoldenEye: Rogue Agent**.

Sin piedad, sin temor y con ganas de convertirte en todo un ídolo del cuadrilátero. El primero estubo genial -si no, mira los espectaculares movimientos-, pero el segundo será toda una sensación.

Las gráficas son muy buenas, y gracias a la pantalla táctil, tendrás muchos elementos disponibles sin interrumpir tu juego. La fecha de salida se estima para mediados de año.

¿Nuevos RPG?

¡Qué onda, **Mario**! ¿Cuáles son los próximos juegos RPG que saldrán en el Nintendo DS y GameCube en esta primera mitad del año? ¿Tendremos alguno de la saga "**Tales of**" para alguna de las consolas? Porque vi en Internet que están en desarrollo otros tres juegos de esta saga, pero todavía no se sabe para qué consola serán.

Pablo Leyva
San Luís Potosí

Para el Nintendo DS, Konami tiene planeado el lanzamiento de **Lost in Blue**, un novedoso RPG tipo aventura gráfica, y estará listo para mediados de agosto. También en ese mes se espera el nuevo **Castlevania DS**, que mezcla la acción/aventura con un toque de RPG, como ocurrió en las versiones de Game Boy Advance. En cuanto al Nintendo GameCube se refiere, tendremos **Fire Emblem** y **The Legend of Zelda**, ambos para finales de año.

Más lucha en el GameCube

¡Qué pasó, **Mario**! ¿Es cierto que saldrá un juego de la **WWE** para el Nintendo GameCube? De ser verdad, ¿para cuándo lo tendríamos?

Mónica A. Lucio
Vía correo electrónico

¡Guau, una chica que vive la intensidad de la lucha libre en los videojuegos! Si ya te aburriste de tus juegos de luchitas, no te preocupes: THQ anunció en el pasado *Game Developers Day* que la secuela de **WWE Day of Reckoning** ya se está horneando y quedará lista para finales del 2005. Mientras, sigue practicando tus saltos desde la tercera cuerda, martinetes y desnucadoras porque la nueva versión promete ser de lo mejor.

Secretos de Metroid Prime 2

Mario, ¿cómo puedo conseguir el *Annihilator Beam* en **Metroid Prime 2: Echoes para GameCube**? Agradecería mucho tu ayuda.

Agustín Bosques
Vía correo electrónico.

Para encontrar esta arma, ve al *Hive Temple* en *Ing Hive*; ábrete paso por todos los obstáculos, y cuando llegues a un guardián de nombre **Quadraxis**, destrúyelo con todo tu poder y así obtendrás el *item* deseado.

¡Imprime tu estilo!

¡Qué tal, **Mario**! Estoy atorado en el juego **The Urbz: Sims in the City**, para Nintendo DS. En la última misión de la cuarta etapa me pide que adorne el escenario para el *show*, pero no sé ni qué ni dónde tengo que poner; por favor, ayúdenme. Y también, ¿no creen que sería mejor si dieran premios por mejor dibujo o carta del mes? Gracias; sigan así.

Edoardo Bucheli
Vía correo electrónico

Echa un vistazo a tu recámara... ¿qué ves?: el póster de **Metroid Prime**, tus figuras de **Star Wars** y las fotos de tu última conquista. Pues es justo lo que necesitas hacer. Compra algunos adornos –de preferencia cinco o más- como plantas y otros objetos para decorar el lugar y hacerlo más personalizado.

Protege tus pantallas

¡Que tal, **Mario**! Saludos a todo el staff de Nintendo. Bien, vayamos al grano. Resulta que he notado que la pantalla inferior del Nintendo DS (pantalla táctil) se raya con el uso del *Stylus*. Me gustaría saber si hay alguna manera de evitar que esto pase, o si existe algún centro de servicio para cambiar el plástico que la cubre. Muchísimas gracias por tu ayuda.

Zero
Vía correo electrónico

Es algo inevitable por la fricción del *Stylus* con las micas de la pantalla del DS; lo mismo ocurre con todas las PDA y muchos otros equipos de similar tecnología. ¿Cómo resguardarlas? Existen unos protectores de pantalla, que no son más que unas láminas de plástico que cubren tu pantalla del polvo y rayones en general. Si compras alguno de ellos, checa que sea de marca reconocida, ya que si son de mala calidad pueden empeorar la pantalla. Si quieres, date una vueltecilla con tu distribuidor de productos Nintendo más cercano, donde seguro las encuentras a un precio razonable.

¡Enciendan sus motores!

Hola, Club Nintendo. ¿Cuándo sale **Mario Kart** para Nintendo DS? ¿Ya hay fecha para los nuevos colores de la consola?

Adrián García
México, DF

No te desesperes, Adrián. Será en la primera semana de noviembre cuando podamos disfrutar en grupo de la nueva faceta de **Mario** y sus cuatachos en *Go Karts*. Así que ve ahorrándole, porque para esas fechas también estarán disponibles otros títulos como **Animal Crossing** o **Advance Wars DS**. En cuanto a los nuevos colores del DS, en Japón ya disfrutan de cuatro tonos, pero en América aún no se ha mencionado una fecha en específico. Mantente pendiente, porque se ven de lujo.

Regresan las carreras con un solo personaje, y no es porque el copiloto de **Double Dash!!** no haya servido, sino que de esta forma se regresa a la acción simple y frenéticamente divertida que todos conocemos.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Nos quedaremos sin Soul Calibur 3?

¡Qué Tal, Club Nintendo! Quisiera saber si Namco no planea sacar los títulos de Soul Edge para alguna consola de Nintendo. Por otro lado, en Internet dicen que en Soul Calibur 3 saldrá Dante, de Devil May Cry, y si lo hiciera en este título Link con su nueva imagen, sería genial.

Oscar Tec
Vía correo electrónico

Soul Edge (en América se conoció como Soul Blade) sólo fue un juego y es el origen de la franquicia que ahora lleva el nombre de Soul Calibur, y por el momento no se ha dicho nada oficial sobre un futuro *remake*. De lo que sí estamos seguros es que a finales del 2005 tendremos un nuevo título de Soul Calibur –efectivamente con Dante, hasta donde se rumora-; sin embargo, no podemos brincar de alegría porque al parecer sólo estará para PS2. Ojalá Namco reconsidere y nos ofrezca el regreso de Link en SC3, aunque sea unos meses después.

El héroe de Hyrule hizo un gran papel en la versión de GameCube de **Soul Calibur II**, pero al parecer no será llamado para la revancha.

El color de Yoshi

Hola, **Mario**. ¿Cómo va todo por allá? Espero que muy bien; bueno, tengo una pregunta: en el juego **Paper Mario: The Thousand Year Door**, el **Yoshi** que se obtiene en el episodio 3 debería ser verde, pero a mí me salió rosa. ¿Por qué ocurrió esto?

Shakira
Vía correo electrónico

¡Órale, Shakira!, me da gusto que aparte de tu vida en la farándula, le dediques un tiempecillo a los videojuegos, je, je... Bueno, a decir verdad, el color de tu **Yoshi** se elige al azar, así que no te quiebres la cabeza descifrando este asunto. Mejor aprovecha las habilidades del pequeñín, sobre todo su capacidad de flotar por breves momentos.

¡Ay, ojón!

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo va todo por allá? Saludos a todos en la redacción y felicidades por su revista, ya que tengo aproximadamente ocho años comprándola y cada número tiene algo especial. También me gustaría que me ayudaras con una duda que no me deja descansar: me falta una estrella para tener las 150 en **Super Mario 64 DS** y es en *Big Boo's Haunt*, la de *Eye to Eye* en el *Secret Room*, ya que una vez en el cuarto no sé qué hacer. Por favor, **Mario**, respóndeme.

Arturo Ortega
Vía correo electrónico

El miedoso **Luigi** se encarga de esta estrella, ya que necesitarás sus habilidades especiales para lograr el objetivo.

No importa la tonalidad que te aparezca, lo bueno es la fuerza bruta del recién nacido, que te ayudará en muchos eventos.

Entra por la parte trasera de la casa y elimina al **Boo** que tiene la gorra de **Luigi**, y tómala para transformarte en el héroe verde. Ahora ve hacia el librero del segundo piso y toma la flor para volverte invisible; espera a que reaparezca el bloque y úsalo como plataforma para llegar a la parte superior del lugar y posteriormente al ático. Allí verás una pintura de un **Boo**: entra mientras seas invisible. Verás un ojo enorme; corre en círculos para derrotarlo y él tirará una estrella para tu colección.

¿Será o no será?

¡Hola, **Mario**! Quisiera saber si vendrá una nueva versión de **Super Smash Bros. Melee** para alguna plataforma de Nintendo, ya que por aquí este maravilloso título es como un deporte.

José Luís
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Pepe! Por ahora son puros rumores. Se ha especulado sobre una versión para DS y otra para el próximo Nintendo Revolution, pero no es nada oficial. De hecho, ya son más de tres años desde que salió la secuela para GameCube y no dudamos que ya se esté cocinando una nueva batalla campal; así que no te pierdas los próximos números de Club Nintendo, porque después del Electronic Entertainment Expo, se darán muchas noticias importantes sobre Nintendo y sus franquicias.

Los acertijos de Verónica

¡Qué onda, **Mario**! ¿Cómo estás? Sólo quiero hacerte una pregunta: ¿cómo puedo pasar el **Resident Evil Code Veronica X** en una parte donde hay siete cuadros de una familia y los tengo que poner en orden?

José Trujillo López
Tijuana, BC

Este acertijo puede ser un dolor de cabeza si no leíste las pistas –como ocurre muy seguido–. Pero no te preocupes, pues aquí está la solución: 1) **Lady Ashford** 2) **Stanley Asford** (hombre sosteniendo dos bebés) 3) **Thomas Ashford** (hombre deteniendo una taza de té) 4) **Arthur Ashford** (hombre pelirrojo) 5) **Edward Ashford** (anciano sentado cerca de un jarrón) 6) **Alexander Ashford** (hombre que se inclina en una manta) 7) **Alfred Ashford** (de pie). Al final, recoge tu premio y continúa la misión, que ahora es donde inicia lo bueno.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas, han sido editados de su formato original, para su mejor lectura.

Muchas gracias a todos los que escribieron, y a los que no, ¡qué esperan! Si no escriben no puedo concoer sus opiniones, así que los invito a que me manden sus dudas existenciales a la redacción de Club Nintendo, para responderlas como lo hemos hecho a través de estos años. También son bienvenidos tus comentarios, quejas, chistes, anécdotas, y en sí todo lo que quieras compartir con nosotros. ¡Hasta la próxima!

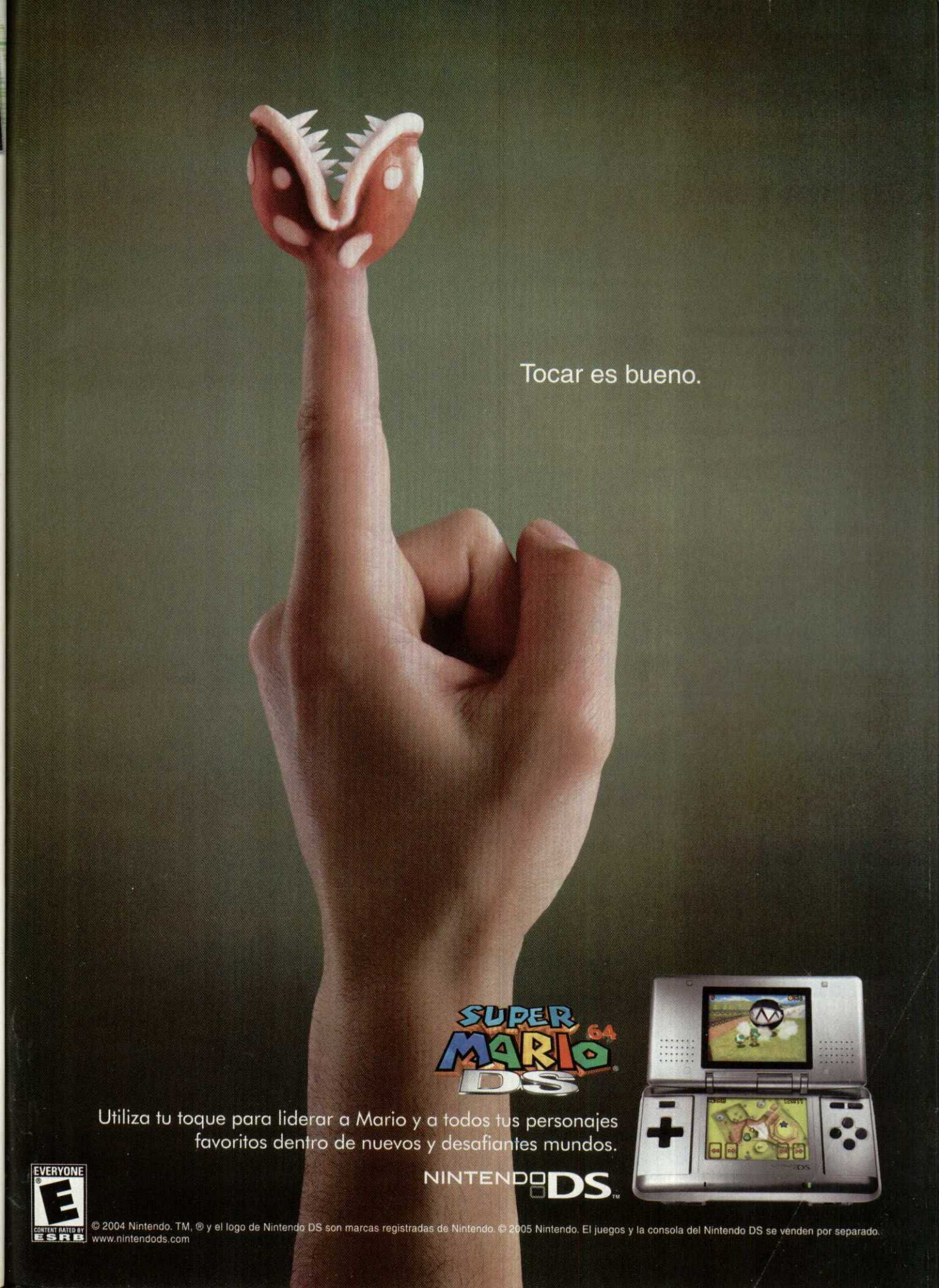
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería), necesitas realizarlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes.
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Rodolfo Magallón, Zapopan, Jalisco.
Moises Sánchez, Toluca, Edomex.
Daniel Farrera, Atizapán, Edomex.
Asthrid Sánchez, México, DF.
Mildred Sánchez, México, DF.
Agustín Calderón, San Luis Potosí, SLP.
Santos Campos, Monterrey, Nuevo León.
José Mejía, Zacatelco, Tlaxcala.

El rombo

En la portada del número pasado estuvo aquí.


Tocar es bueno.
SUPER MARIO 64 DS
Utiliza tu toque para liderar a Mario y a todos tus personajes favoritos dentro de nuevos y desafiantes mundos.
NINTENDO DS.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
© 2004 Nintendo. TM, ® y el logo de Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo. El juegos y la consola del Nintendo DS se venden por separado.
www.nintendods.com

CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

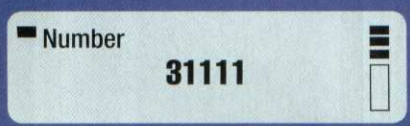
Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen

Ejemplo:

al



CN FOTO B1

CN FOTO B2

CN FOTO B3

CN FOTO B4

CN FOTO B5

CN FOTO B6

CN FOTO B7

CN FOTO B8

CN FOTO B9

CN FOTO B10

CN FOTO B11

CN FOTO B12

CN FOTO B13

CN FOTO B14

CN FOTO B15

CN FOTO B16

CN FOTO B17

CN FOTO B18

CN FOTO B19

CN FOTO B20

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvio y/o distribución del contenido aqui mencionado. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas por los usuarios. Aplican tarifas de transporte GSM. El tiempo de entrega de contenidos puede variar de acuerdo al nivel de congestión en la red del operador. El contenido debe ser compatible con tu modelo de celular y operador. Claves, marcaciones y contenido sujeto a cambio sin previo aviso.

PAQUETE TIPS
CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC CN NIN

al Number 21111

Recibes ABC YOSHI. Para sacar al Yoshi negro, junta 160 puntos en...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL
CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC CN NIN

al Number 61111

Recibes ABC NBASV3. Para obtener a Bernard King, junta 1500 SP.

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Mortal Kombat Deception, Yu Gi Oh! 7 Trials to glory World championship Tournament 2005, Ridge Racer DS , Yoshi Touch & Go, Wario Ware Touched!, NBA Street V3, Donkey Kong King of Swing, Time Splitters Future Perfect, Banjo Pilot, Star Fox Assault

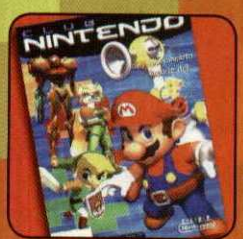
CN FOTO B21

CN FOTO B22

CN FOTO B23

CN FOTO B24

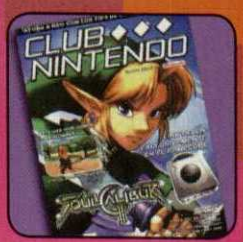
CN FOTO B25


CN FOTO B26

CN FOTO B27

CN FOTO B28

CN FOTO B29


CN FOTO B30

CN FOTO B31

CN FOTO B32

CN FOTO B33

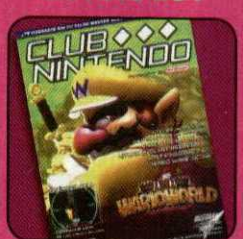
CN FOTO B34

CN FOTO B35

CN FOTO B36

CN FOTO B37

CN FOTO B38


CN FOTO B39

CN FOTO B40

El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta a tu operador para configuración WAP. Atención a Clientes: D.F 5340 2324 / Interior 01800 700 3333. Consulta compatibilidad y operadores en esmasmovil.com. Servicio disponible para usuarios Telcel, movistar, Iusacell y Unefon (Descargas de imágenes y tonos al 31111 NO disponibles para Iusacell y Unefon).

CLUB NINTENDO POLL

¡Sale otro Nintendo DS!

Continuamos regalando un NDS mensual. Como te dijimos en un principio, esto será hasta diciembre del 2005. Responde el cuestionario y envíalo por correo electrónico a la dirección del CN Poll.

¡Suerte para ti!

CLUB NINTENDO

Nombre completo **Dirección** **Ciudad** **Estado** **C.P.**

Teléfono **Fecha de nacimiento** **Suscriptor SÍ o NO** **Lector desde**

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Qué sistemas que no sean de Nintendo tienes?

C) En este número, ¿cuál fue la sección que más te gustó?

D) ¿Cuál fue tu review favorito?
1. Pokémon Emerald 2. Wario Ware Twisted!
3. Donkey Konga 2 4. Rayman DS

E) ¿Qué guía te gustó más?
1. Mortal Kombat Deception
2. Time Sppliters Future Perfect

F) ¿Qué consola juegas más?
Nintendo GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance

G) ¿Qué tan seguido juegas?
Diario, algunas veces por semana, algunas veces por mes

H) ¿Qué tan seguido juegas con tus amigos?
Diario, algunas veces por semana, algunas veces por mes

I) ¿Tus amigos tienen consolas de Nintendo, de otras marcas o de todas?

J) ¿Terminas cada título que juegas?

BASES Tienes hasta el 26 de mayo de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL MAYO (contará sólo un correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la J) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 1 de junio de 2005. Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Área Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación del 2 de junio de 2005 al 26 de junio de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E 2º piso, Colonia Santa Fe, México, D.F, C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu premio por mensajería antes del 26 de junio de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de mayo de 2005. Únicamente para la República Mexicana.

Log@in

Por Toño Rodríguez

En esta nueva edición te presentamos un reporte de un evento que realmente nos dio mucho gusto aquí en la redacción de la revista. El reconocimiento al señor Shigeru Miyamoto y a sus creaciones Mario y Link. Además te platico de algunas novedades que tendremos y la recomendación mensual de la página web a visitar. Pero ¿qué andaban haciendo unos gorilas en la ciudad de Los Ángeles California en el maratón anual?

El evento

Mario obtiene su estrella

El Camino del Juego, el primero en su tipo. El pasado 8 de marzo se incluyeron los nombres de Mario, Link y su creador, Shigeru Miyamoto, en este distinguido lugar. Miyamoto fue honrado y reconocido como una persona dedicada, a su trabajo, en tanto que Mario y Link fueron galardonados en la categoría de Juegos y Personajes. Honor a quien honor merece.

El Mayor de la ciudad de San Franciso, Gavin Newson, felicita a Mario por su incursión en el nuevo Camino del Juego.

Miyamoto no pudo estar presente ya que tuvo bastante trabajo en Japón, así que Bill Trinen fue el encargado de recibir los premios en su nombre y en el de nuestro héroe Link. De cualquier forma se dio lectura a un texto preparado por Shigeru agradeciendo a todos los videojugadores por su continuo interés en estos personajes. Por su parte, Mario acepto su galardón en un video en tiempo real.

Una posibilidad

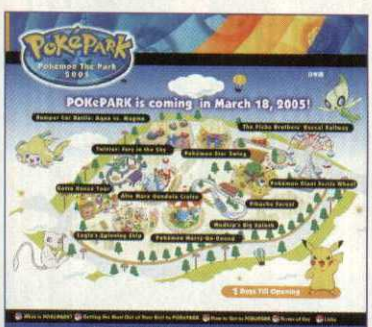
El Nintendo Street Team podría llegar a México en un futuro no muy lejano. Sí, este concepto manejado por Nintendo en los Estados Unidos podría llegar a nuestro país para llevarnos a distintos lugares la emoción de los videojuegos con actividades bastante divertidas.

Como presidente y cofundador de la organización "Starlight Starbright" el famoso director de cine asistió a la gala que se llevó a cabo el pasado marzo, en la que fue honrado por sus años de servicio en ayuda a la Fundación. El "Fun Center" del cual ya te habíamos comentado con anterioridad es un centro de diversión móvil que porta un Nintendo GameCube y un DVD player. De 1992 a la fecha existen más de 4,000 de ellos en más de 1,000 hospitales en Norteamérica.

Steven Spielberg con la niñez

Por si las dudas

Si de plano no eres muy bueno para cuidar las cosas delicadas y de no gran tamaño, como un *Stylus*, te decimos que ya puedes conseguir un kit con tres repuestos para que cuando se te pierda uno o los dos que el Nintendo DS trae, tengas el accesorio indicado y no intentes jugar con tu pluma "que no sabe fallar".



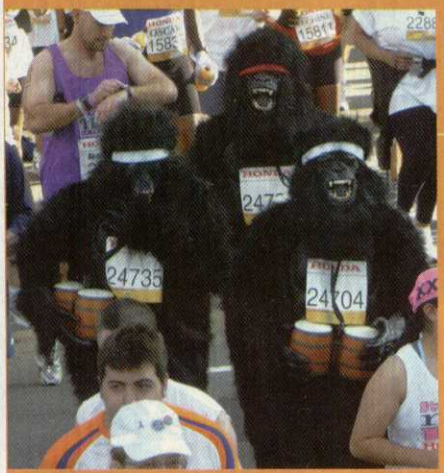
Nintendo lanzará en Japón una nueva edición en color azul metálico con el logotipo del PokéPark, parque temático ubicado en Nagoya, Japón. Como ves, además tiene la silueta de Pikachu arriba de la bocina derecha.

Nintendo DS edición PokéPark

Visita...

http://www.zelda.com/universe/

Este es el website oficial de The Legend of Zelda, donde encontrarás todo lo relacionado con esta gran aventura. Cada juego que ha salido tiene un site especial en el que podrás bajar a tu computadora unos wallpapers increíbles; también puedes ver el último trailer del juego de GameCube en desarrollo que se presentó en el Game Developers Conference de San Francisco. Si eres fan de esta historia, no te lo puedes perder.



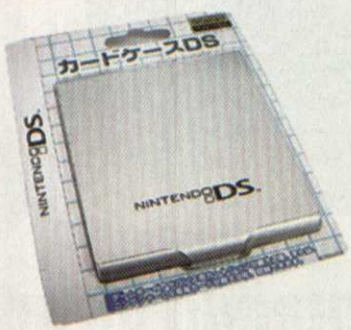
Gorilas en el maratón de LA

Anticipándose al lanzamiento de Donkey Kong Jungle Bea, cincuenta gorilas hicieron acto de aparición en el maratón de la ciudad de Los Ángeles; esto fue para darle promoción al juego e invitar a los asistentes a conocer este nuevo título. Los simios corrieron felices por las calles. ¡Qué calor!

Accesorios Nintendo DS

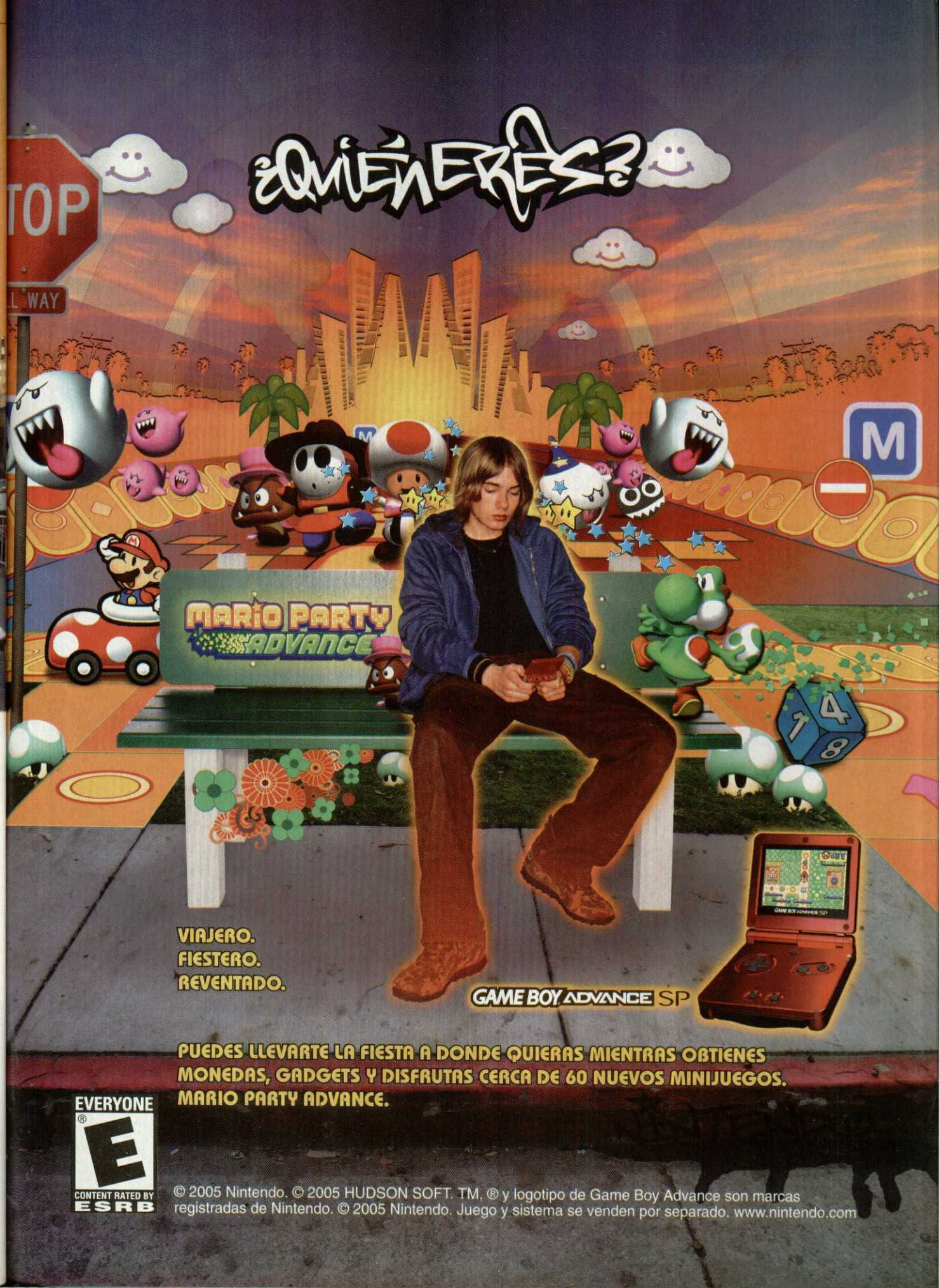
Estas son algunas de las novedades que Nintendo sacó para el mercado japonés. Estos estuches vienen en un paquete que incluye 3 en diferentes colores y son para los juegos del Nintendo DS que, a diferencia de los sistemas portátiles anteriores, vienen en formato de tarjeta.

Estuches para tus tarjetas



Llévalos con más estilo

Si de plano tu estilo no es muy lococho´n y eres sobrio y con clase, Nintendo ofrece este estuche en el que además de guardar dos juegos de Nintendo DS, tienes la opción de llevar un cartucho de Game Boy Advance. ¿Qué tal? Esperaremos que podamos tener éste y los anteriores estuches en nuestro continente.



© 2005 Nintendo. © 2005 HUDSON SOFT. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. www.nintendo.com

Game Developers Conference

San Francisco, CA. 10/02/05

Avances de la nueva aventura de Zelda, Nintendo DS y el ya esperado...

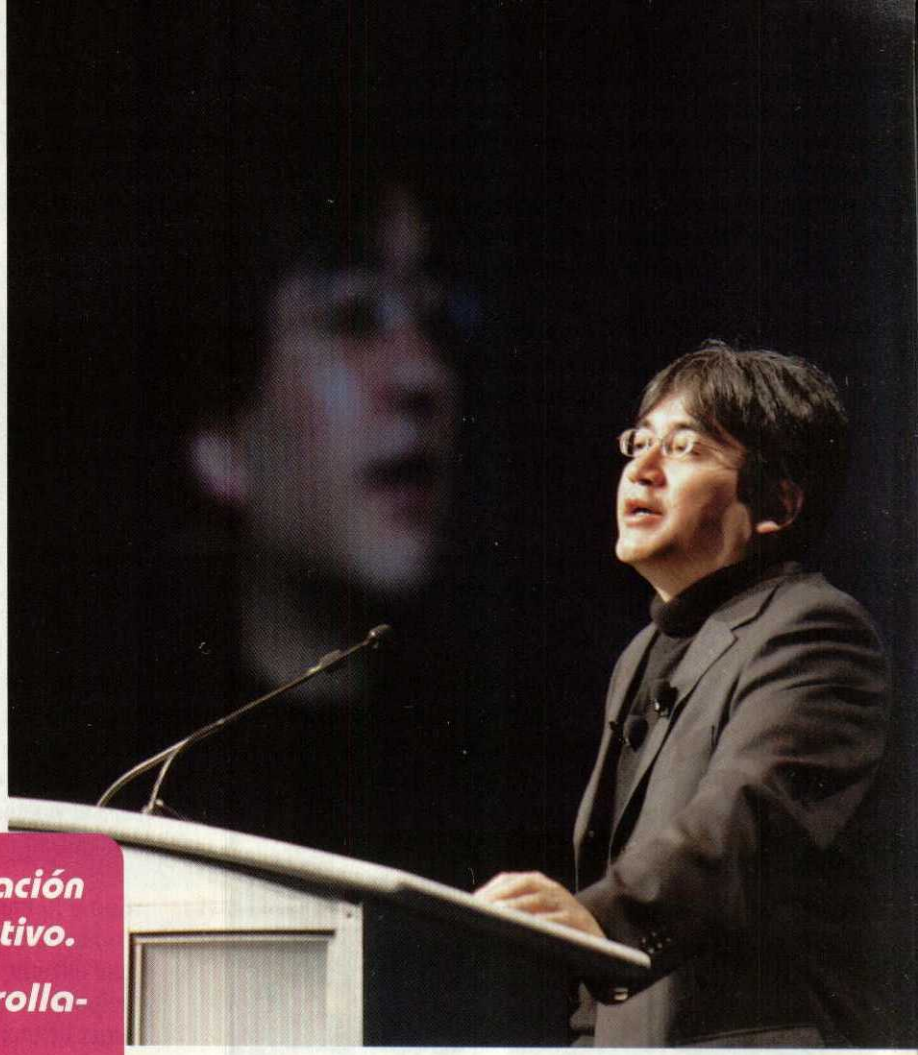
La antesala del Electronic Entertainment Expo se llevó a cabo. Y como su nombre lo indica, estas conferencias están hechas para los desarrolladores de videojuegos, en las que se habla de cómo pueden sacar provecho de las ventajas de los sistemas y de cómo pueden empezar a trabajar en nuevos títulos. Esto sin desaprovechar el foro que se tiene y hacer algunos anuncios para los consumidores por parte de las empresas que aquí exponen. Nintendo no fue la excepción y dio a conocer avances en sus desarrollos en cuanto a *hardware* y *software*; obviamente, sin darnos a conocer toda la información que, en este caso, se está reservando para el próximo E3. Así que te damos una probadita de lo que nos espera en mayo en el show anual de los videojuegos.

Como te mencionamos, muchísimos desarrolladores de videojuegos se reunieron para escuchar al presidente de Nintendo, Satoru Iwata, en su denominada conferencia "Heart of gamer" (El corazón del jugador), en la que anunció varios puntos importantes en los que Nintendo está trabajando.

El desarrollo de la próxima consola de videojuegos de Nintendo de nombre código Revolution, avanza en el tiempo programado, dándose a conocer que esta consola tendrá compatibilidad con el Nintendo GameCube, así como características Wi–Fi.

En un futuro Nintendo ofrecerá un servicio gratuito de conexión Wi–Fi a los dueños del Nintendo DS.

Demostraciones de nuevos títulos en programación utilizando las innovaciones del Nintendo DS, reconocimiento de voz, conexión inalámbrica y pantalla táctil.



"En mi tarjeta de presentación soy un presidente corporativo.

En mi mente soy un desarrollador de juegos.

Pero en mi corazón soy un jugador".

Storu Iwata

Nuevas imágenes del esperado título para el Nintendo GameCube, The Legend of Zelda, que estará disponible para este mismo año.

Algo en lo que Satoru Iwata hizo mucho hincapié fue en que Nintendo quiere ganar a más videojugadores, esto es, que los que no sean entusiastas ahora lo sean. Una visión audaz por parte de Nintendo. El ejecutivo japonés expresó: "Este es el plan de Nintendo: hacer que nuestro mundo de juegos sea mejor. Para nosotros, esto es una pasión. Esto es una misión de aventura".

"Este es el plan de Nintendo: hacer que nuestro mundo de juegos sea mejor".

En el caso de Revolution, Iwata anunció que tendrá protocolos Wi-Fi incorporados, los cuales permitirán a todos los usuarios del mundo conectarse entre sí de modo inalámbrico. Revolution contará con un chip procesador desarrollado en conjunto con IBM, de nombre código "Broadway", además de un conjunto de chips gráficos ATI de nombre código "Hollywood". Estos componentes están siendo diseñados para que el Nintendo Revolution nos dé una nueva experiencia de juego.

Dave Orton, presidente y jefe ejecutivo de ATI Technologies Inc., afirmó: "Estamos muy felices por estar desarrollando el conjunto de chips gráficos para Revolution, continuando nuestra larga relación con Nintendo. Como fabricante líder de gráficos, ATI está comprometido a ofrecer un desempeño visual excepcional que permita a los consumidores interactuar con mundos digitales nuevos y visualmente atrapantes. ATI se siente orgulloso de apoyar las innovadoras contribuciones de Nintendo a los videojuegos".

Nintendo DS. Para este sistema se anunció que el protocolo Wi-Fi dará a los usuarios conexión con jugadores alrededor

del mundo. Este servicio comenzará en los próximos meses. Los usuarios se conectarán de modo inalámbrico desde sus casas, hoteles o restaurantes. Uno de los juegos en desarrollo con este tipo de conectividad que Nintendo está creando es Animal Crossing.

"Para nosotros, esto es una pasión. Esto es una misión de aventura".

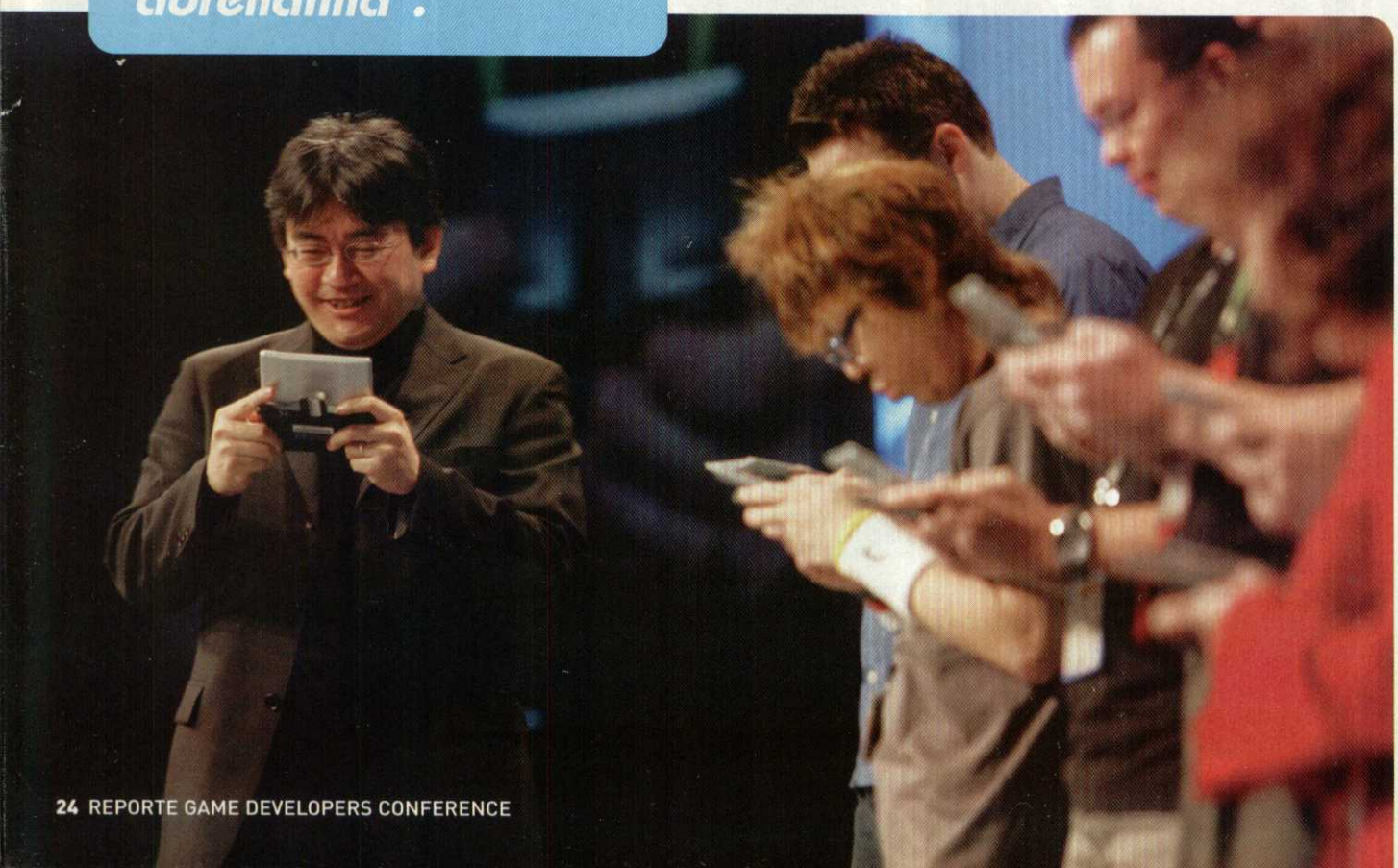
Como siempre sucede en este tipo de presentaciones, la interacción con la audiencia hizo que el mismo Iwata realizara, junto con siete personas más, la demostración del título Mario Kart del Nintendo DS, mostrándonos cómo se puede jugar de manera inalámbrica este tipo de juegos. Iwata también habló de números y comentó que la cantidad de Nintendo DS distribuidos entre Norteamérica y Japón supera ya la cantidad de cuatro millones de unidades desde su lanzamiento. Tomando en cuenta que este sistema tiene fecha de salida en marzo para Europa, la cifra alcanzará los seis millones de sistemas.

El software para el Nintendo DS también fue tema en la conferencia. Iwata afirmó que esto representaba una clase de entretenimiento que va más allá de las definiciones tradicionalmente aceptadas como videojuegos. Muestra clara de esto es el nuevo título llamado Nintendogs, en el que podrás criar e interactuar con distintas razas de perros, en este caso digitales. Podrás impartir órdenes por medio de voz, tendrás juegos y establecerás lazos emocionales con ellos. Este título está programado para salir en este año en América. Otro título que nos ofrece este tipo de juego es Electroplankton, que nos ofrece una colección de imágenes y sonidos. A decir de Iwata, "está diseñado para producir armonía, no adrenalina", ya que está dirigido a calmar o estimular a los jugadores con el uso de la pantalla, así como con la interacción de voz".

Electroplankton "Está diseñado para producir armonía, no adrenalina".

Uno de los momentos cumbre llegó y el señor Iwata presentó un avance de la nueva aventura de Zelda en imágenes, además de un nuevo video en que nos muestra un juego increíble que seguramente será todo un éxito como sus versiones anteriores. Este título saldrá en los próximos meses y se espera que sea el videojuego más popular del 2005, incluyendo las demás consolas.

Como lo comentamos en un principio, esto es sólo una probadita de lo que nos espera en el siguiente E3. No queda más que esperar unos días para saber todo en relación con el "Revolution", título que estará por salir en un futuro, además de jugar de una vez por todas el nuevo título de Zelda y traerte todo lo relacionado con el mundo de Nintendo.



Zelda saldrá este mismo año

"Heart of gamer"

Estas son algunas de las nuevas imágenes que Nintendo a través de su presidente Satoru Iwata, presentó en el Game Developers Conference. Si quieres ver la galería completa, además del video que también se mostró en el evento, entra en nuestra página de Internet en www. nintendo.com.mx

Seguramente quedarás asombrado con los gráficos que tiene este juego. ¿Te imaginas cómo sería una nueva aventura de Link en el "Revolution"?

La nueva aventura de Link es ya una realidad que tendremos antes de terminar el año.

#1 en México

esmas móvil®

¡MOVILIZA TU CELULAR!

sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE	CLAVE
VACA	PEDOS	ORGASMO	GRITO1
COYOTE	SUPERPEDO	ORGASMO1	GRITO
SILBIDO	PEDORRETA	SUPERORGASMO	GRITOMUJER
GALLO	TARZAN	ORGASMOELLA	SUPERERUCTO
RISAMACABRA	RISAYODA	ORGASMO4	ERUCTO1

COMO BAJAR SONIDOS:
envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL GALLO
Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6250, 6600, 6820, 7200, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
Motorola: C385, V525, V900, v80 Samsung: SCH:C100G,D410, E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105 Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600 Siemens: S55, SL55 Sagem: X6 Panasonic: GD87, X60

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

juegos

Intrepid
clave INTREPIDO
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage Siemens: SL55 Motorola: T720, T720i Sony Ericsson: Z600 Sharp: GX10, GX10i, GX20 Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600

Lines
clave LINEAS
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6600, 7250, 7250i
Siemens: S55, SL55, ME55
Sharp: GX10, GX10i, GX20

Mobile tennis
clave TENIS2
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 5100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Sharp: GX10, GX10i

Mobile Grand prix
clave FUNO
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700

Samuloko
clave SAMURAI
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 3310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: P800
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400

Rapunzel on vespa
clave VESPA
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, Z105
Motorola: V500, V525, V360
Sony Ericsson: P900
Sharp: GX10, GX10i, GX20

tonos

hip hop

	CLAVE
P.I.M.P - 50 Cent	PIMP
En el camino - Control Machete	ELCAMINO
Sing for the moment - Eminem	SING
Pelotona - Cartel de Santa	PELOTONA
I'm still in love with you - Sean Paul	IMSTILL
In da club - 50 Cent	CLUB
Business - Eminem	BUSINESS

lo más in

	CLAVE
Get this party started - Pink	PARTYSTARTED
In my place - Coldplay	INMYPLACE
Chihuahua - DJ Bobo	CHIHUAHUA
Complicated - Avril Lavigne	COMPLICATED
Black dog - Led Zeppelin	BLACK
All the things she said - Tatu	TATU
Die another day - Madonna	MADONNA
Just like a pill - Pink	PILL
Jenny from the block - Jennifer Lopez	JENNY
Skater boy - Avril Lavigne	SKATER
Bring me to life - Evanescence	BRING
Feels like fire - Santana y Dido	SANTANA
God put a smile upon your face - Coldplay	SMILE
Numb - Linkin Park	NUMB
Rock your body - Justin Timberlake	BODY

rock

	CLAVE
The tide is high - Blondie	TIDE
You can leave your hat in - Joe Cocker	YOURHAT
Time is running out - Muse	RUNNINGOUT
Fortune fade - Red Hot Chilli Peepers	FORTUNE
Crazy - Aerosmith	CRAZY2
Creep - Radiohead	CREEP
Are you gonna be my girl - Jet	JET
Sing for absolution - Muse	ABSOLUTION
Rainmaker - Iron Maiden	RAINMAKER
Unnamed feeling - Metallica	UNNAMED
Someday - Nickelblack	SOMEDAY
No more lies - Iron Maiden	NOMORE
Faint - Linkin Park	FAINT

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

TDMA O DIGITAL
ENVÍA CN DIGI
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN DIGI PIMP NOKIA

MONOFÓNICO GSM
ENVÍA CN MONO
+ "la clave de la canción"
+ "marca de tu celular"
al 31111
Ej: CN MONO PIMP NOKIA

MULTIMEDIA GSM
ENVÍA CN POLI
+ "la clave de la canción"
al 31111
Ej: CN POLI PIMP
TU CEL DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

curiosidades

3774

3778

3693

905017

3702

3734

3689

3756

3757

3761

3746

3772

3724

3728

3744

3703

3704

3712

3755

3721

3711

3706

3759

3707

El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO 3707

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

diversión

HECHIZOS
Recibe los mejores trucos para atrapar al hombre o mujer que te gusta.
envía CN HECHIZO al 21111

PIROPOS
Conquista a esa persona especial.
envía CN PIROPO al 21111

BROMAS
¿Estas aburrido y quieres diversión? Riete a carcajadas.
envía CN BROMAS al 21111

PIRRURIS
Baja a tu cel mis mejores chistes, ¡uff te vas a divertir como nunca!
envía CN RISAS al 21111

18+

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS! PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA

18+ Indica información para ADULTOS

Servicios para celulares Digitales

Servicios para celulares GSM

los más vendidos

Sk8terboy
clave SKATE2

Skaterboy es un corredor futurista del skateboard. Guía a Skaterboy en su skateboard supersónico a través del Viejo Canyon, Metropolis y el valle nevado. Evite los obstáculos en el camino, saltando o agachándose rápidamente, y recoja los bonus extras para aumentar sus vidas, su salud, ... Vigile su estado de salud y el tiempo, y asegúrese que usted pasa a través del siguiente Punto De Inspección antes de que su tiempo expire.

Modelos compatibles
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage

AIR FORCE 2 THE GUARDIAN
clave AIR2

Eres el Guardián del mundo y el Departamento de Medio Ambiente le ha asignado una tarea importante: ¡Proteger el mundo! En el segundo episodio de AirForce, tienes 7 misiones diferentes para salvar entornos diferentes: el Mar, el Desierto, el río,... ¿Serás el siguiente Guardián del mundo?

Modelos compatibles:
okia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600, E390, E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20, SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100

COMO BAJAR TU JUEGOS:
envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO SKATE2
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Collision Course
clave 1195
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 3660, N-Gage
Motorola: V600, V525, V300
Sharp: GX10, GX10i, GX10i

Wireless Boxing
clave BOXEO2
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 3660, N-Gage Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600 Motorola: T720, V500, V525, V300 Sony Ericsson: T610 Sharp: GX10, GX10i

SupremeSoccer
clave FUTBOL3
Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610

Eon The Dragon
clave DRAGON
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800
Sharp: GX10, GX10i
GX20 Samsung: P400, E400, C100, S300, E700 S300, E700

Gladiator
clave GLADIATOR
Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, N-Gage Samsung: S100, E800, E100, E700, P400, D100, X400, S300, X100, C100, X600, E400, S200 Motorola: T720, T720i Sony Ericsson: T610, P800, Z600 Sharp: GX10, GX10i, GX20 Siemens: S55, SL55, ME55

Dangerous Roads
clave CARRETERAS
Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 3310i, 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: T720, T720i, V500
Sony Ericsson: T610

COMO BAJAR TU JUEGOS:
envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN INTREPIDO
PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

imágenes

El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ROB9
PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

salvapantallas

¡NUEVO!

¡Dale movimiento!

5399

5392

5383

5381

5384

5382

5402

5401

5405

¡Bájalas ya a tu celular!

COMO BAJAR SALVAPANTALLAS:
envía CN ANIM + "clave" al 31111 Ejemplo: CN ANIM 5382
PRECIO POR LOGOCOLOR: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES CON WAP CONFIGURADO

logonombres

7995

PUENTE

RETRO

ECLIPSE

GRAFITI

NIPON

CORAZONES1

7976

TORO

OJOS

ANGELITO

PAISAJE

SEBUSCA

El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

COMO BAJAR TU NOMBRE
envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR SOL JUAN
PRECIO POR LOGOCOLOR: $13 + IVA
SOLO PARA CELULARES CON WAP CONFIGURADO

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido aquí mencionado. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas por los usuarios. Aplican tarifas de transporte GSM. El tiempo de entrega de contenidos puede variar de acuerdo al nivel de congestión en la red del operador. El contenido debe ser compatible con tu modelo de celular y operador. Claves, marcaciones y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El operador no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta a tu operador para configuración WAP. Atención a Clientes: D.F. 5340 2324 / Interior 01800 700 3333. Consulta compatibilidad y operadores en esmasmovil.com.

Servicio disponible para usuarios Telcel, movistar, Iusacell y Unefon (Descargas de imágenes y tonos al 31111 NO disponibles para Iusacell y Unefon).

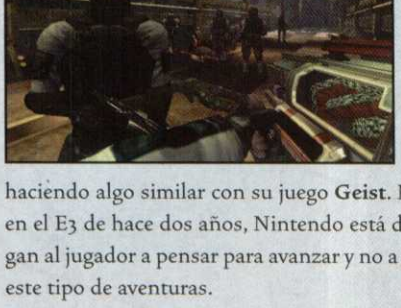
Un servicio de esmas.com

PREVIO

Geist

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo

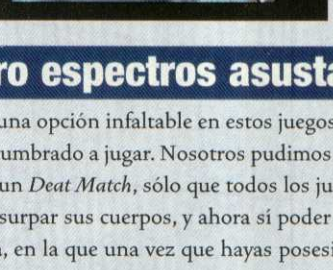


Buscando refrescar el género

Nintendo siempre busca nuevos modos de refrescar conceptos ya establecidos, de ofrecer a los jugadores algo distinto, y un buen ejemplo es **Donkey Kong Jungle Beat**, un título de plataformas como existen varios en el mercado, pero con la diferencia de que no utilizas controles para avanzar, sino los Bongós. De la misma manera, ahora está haciendo algo similar con su juego **Geist**. Mediante este *first Person Shooter*, mostrado por primera vez en el E3 de hace dos años, Nintendo está desarrollando una historia y un *gameplay* distintos, que obligan al jugador a pensar para avanzar y no a dispararle a lo que se mueva, como nos tiene acostumbrados este tipo de aventuras.

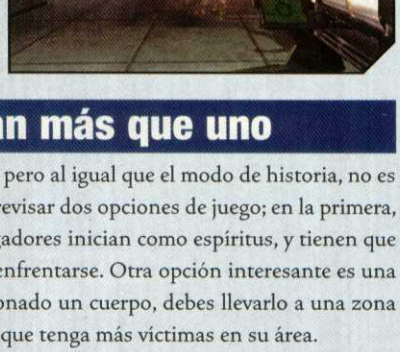
El miedo te ayuda a avanzar

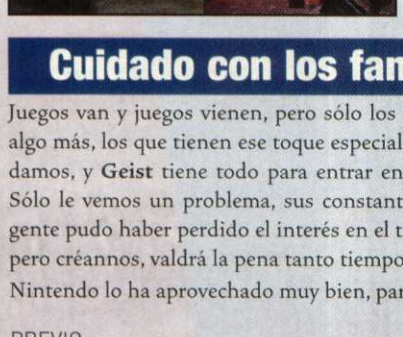
Al carecer de cuerpo, no puedes tocar todos los objetos o acceder a todas las áreas; por ejemplo, ciertas puertas para poder abrirse, requieren identificar las huellas digitales para comprobar si se trata de personal calificado, y obviamente tú no tienes, así que lo que debes hacer es entrar al cuerpo de alguna persona para utilizar sus manos; en pocas palabras, tienes que posesionarlo; y para conseguirlo primero debes lograr que tu víctima esté asustada. Aprovecha todo lo que se encuentre a tu alrededor para lograrlo; tira piedras, cierra puertas, el límite está en tu imaginación. Otro aspecto muy importante que debes considerar, es que no sólo puedes posesionar seres humanos, no, sino que también puedes hacerlo con animales como perros o ratas.



¿En dónde estoy?

En el juego tomas el papel de John Raimi, el líder de un grupo antiterrorista, que es enviado por el gobierno a investigar una organización de nombre Shadowy Volks, ya que se tienen informes de que sus miembros están realizando experimentos que podrían atentar contra el mundo. Desafortunadamente, durante la misión algo sale mal, y terminas siendo secuestrado, pero eso no es lo peor, sino que te utilizan como "conejillo de indias" para uno de sus experimentos, el cual extrae tu espíritu de tu cuerpo; lo único "bueno" es que ahora, como alma, tienes poderes psíquicos, que te ayudarán a abrirte paso a través de los distintos escenarios, y así conseguir tu venganza.



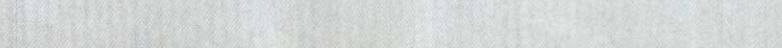


Cuatro espectros asustan más que uno

El modo *multiplayer* es una opción infaltable en estos juegos; pero al igual que el modo de historia, no es como lo que estás acostumbrado a jugar. Nosotros pudimos revisar dos opciones de juego; en la primera, nos encontramos ante un *Deat Match*, sólo que todos los jugadores inician como espíritus, y tienen que buscar soldados para usurpar sus cuerpos, y ahora sí poder enfrentarse. Otra opción interesante es una especie de competencia, en la que una vez que hayas posesionado un cuerpo, debes llevarlo a una zona especial, dejarlo ahí y buscar más cuerpos; el ganador será el que tenga más víctimas en su área.

Cuidado con los fantasmas

Juegos van y juegos vienen, pero sólo los que logran aportar algo más, los que tienen ese toque especial, son los que recordamos, y **Geist** tiene todo para entrar en ese selecto grupo. Sólo le vemos un problema, sus constantes retrasos; mucha gente pudo haber perdido el interés en el título debido a esto, pero créannos, valdrá la pena tanto tiempo de espera, y es que Nintendo lo ha aprovechado muy bien, para pulir detalles.



© 2005 Electronic Arts

El hombre murciélago ha vuelto

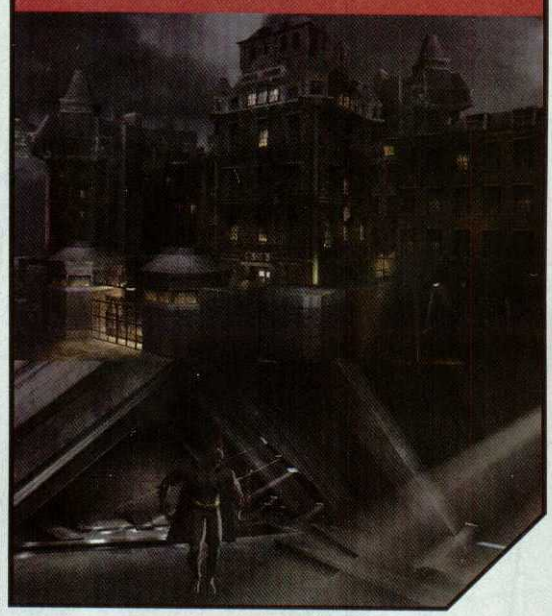
Por alguna extraña razón, los juegos basados en el Caballero de la Noche nunca han sido muy buenos que digamos, lo cual consideramos que se debe a que las diversas compañías que han tenido la licencia, no han sabido adaptar la esencia de este personaje de cómic en un videojuego. Ese toque de misterio que proyecta el personaje ha estado ausente en todos sus juegos anteriores, pero, por fortuna, Electronic Arts se ha dado cuenta de esto y piensa corregir ese error en el juego **Batman Begins**, que, como debes imaginarte, será la adaptación de la película del mismo nombre próxima a estrenarse.

¿Bruno Fisher?

Seamos francos: a muy pocas personas les gustó **Catwoman**, el trabajo más reciente de EA con superhéroes, por lo que para este juego decidieron incursionar en un género que a últimas fechas ha ganado popularidad: el de espionaje táctico. Al más puro estilo de **Sam Fisher**, deberás vencer a tus enemigos, es decir, con cautela; podrás esconderte detrás de cajas, rejas, escombros o colgarte de partes altas como postes y muros, todo con el objetivo de sorprender a tus oponentes y dejarlos fuera de combate, para lo cual contarás con un amplio repertorio de golpes y patadas.

Una atmósfera perfecta

Dentro del juego, tendrás que recorrer escenarios como callejones o edificios, todos con una característica: están en total oscuridad, lo cual no está hecho sin un fin, sino que al contrario, deberás sacarle el mayor provecho posible a esto último para ocultarte y planear una mejor estrategia. Los personajes están muy bien diseñados; la captura de movimientos tiene el sello de Electronic Arts, por lo que no tendrás ninguna queja en ese aspecto. Algo que hay que destacar es la creación de fuentes de luz: son muy buenas, no al nivel de las utilizadas por Ubisoft, pero aún tienen tiempo de mejorarlas, por lo que no nos asombraría que las superaran.



Crea fama...

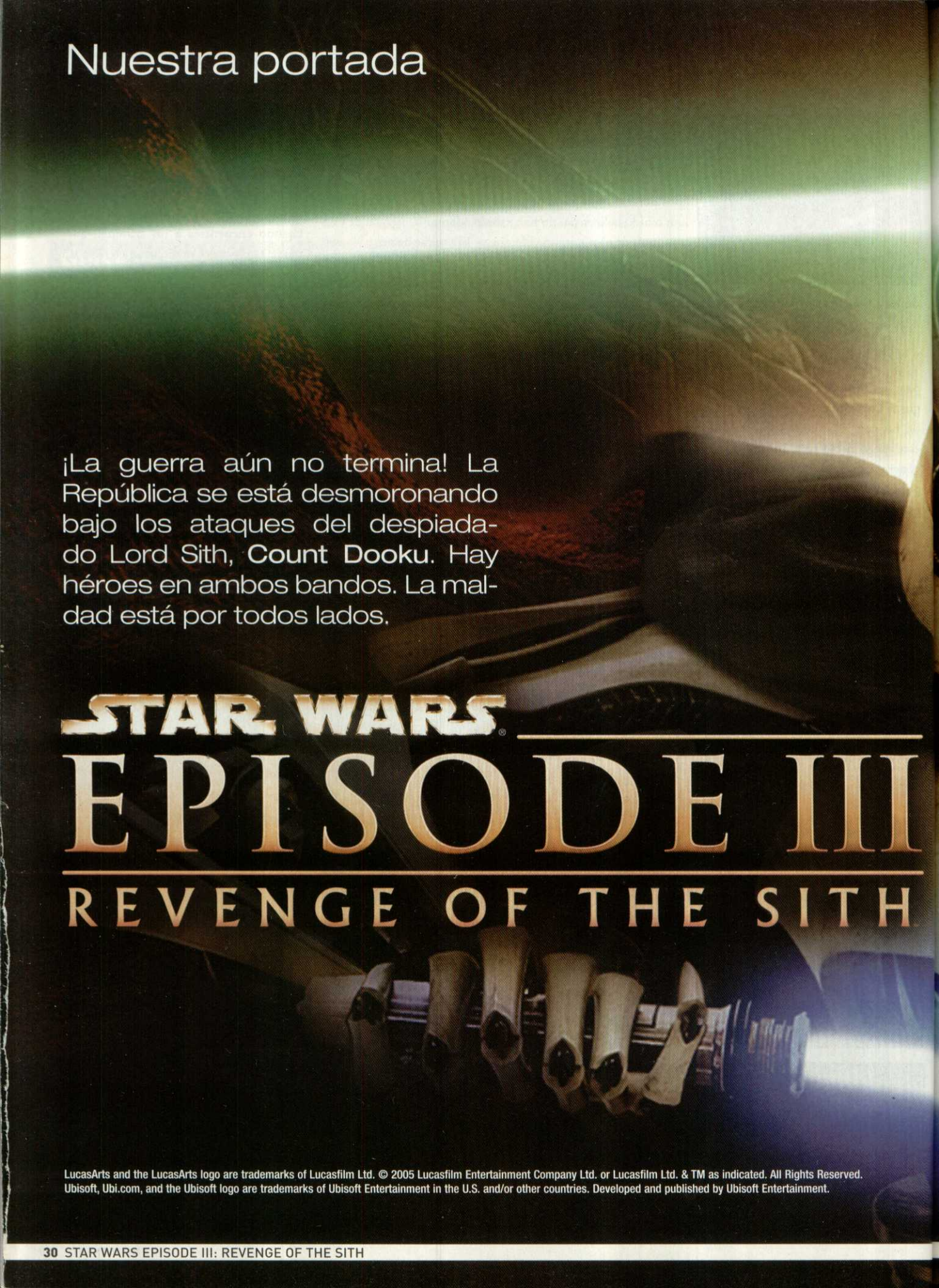
Batman es tal vez el personaje con carácter más fuerte dentro de los cómics, y EA ha querido hacer énfasis en esto mediante sus acciones en el juego; por ejemplo, cuando encuentres a un criminal, además de golpearlo, podrás someterlo a un "amistoso" interrogatorio, y de acuerdo con lo que decidas hacer, te harás de una reputación. Si eres muy "blando", cuando te vean te atacarán sin pensarlo dos veces; sin embargo, si no te tocas el corazón para darles su merecido, cuando los delincuentes sepan que estás cerca, se pondrán muy nerviosos y cometerán errores cuando te enfrenten; en pocas palabras, te van a tener miedo. Para saber cuánto nos temen, un medidor nos advertirá sobre el ritmo cardíaco de los enemigos.

Una buena promesa

Parece ser que EA está decidida a enterrar los tiempos donde la mayoría de adaptaciones de películas a videojuegos era mala; porque todo apunta en que **Batman Begins** se convertirá en el mejor juego del personaje; ahora sólo hay que esperar a que esto sea cierto, porque **Catwoman** también se veía bien y al final decepcionó a más de uno.

© 2005 Electronic Arts

Nuestra portada



Los Jedi han luchado ferozmente durante los últimos años, pero aún falta mucho para que la maldad llegue a su fin.

Defiéndete con todas tus fuerzas, mientras te abres paso sobre los múltiples enemigos.

Las animaciones son bastante buenas; ¡checa esas patadas Jedi! Sí que han de doler.

Las versiones de **Star Wars Episode III: Revenge of the Sith** -Nintendo DS y Game Boy Advance-, tienen una fecha de salida estimada para la primera semana de mayo.

Hace 28 años inició una de las sagas más exitosas de la historia, con un joven escritor y director llamado George Lucas. En ese entonces, muchos no daban ni un peso por su trabajo e incluso pensaban que eran un rotundo fracaso; pero fue todo lo contrario: el éxito abrazó la cinta de Lucas tanto, que tres años después se presentaría la secuela **The Empire Strikes Back**, y en 1983, **The Return of the Jedi.** La culminación de **Star Wars** dejó a los fans boquiabiertos y deseando más de este sensacional universo. Y ahora **The Revenge of the Sith** –seguro tú, como nosotros, ya estás contando los días para su estreno mundial–, que aunque ya conocemos el final, lo que importa será el desarrollo y los magníficos efectos especiales que quizá has visto en los *trailers*.

Si un sho-ryu-ken es poderoso, ¡imagina hacerlo con todo y espada láser! Eso sí es poder.

Aprovechando las gráficas del portátil, Revenge of the Sith tiene gáficos y sonido sorprendentes.

Pero el universo de **Star Wars** va más allá de las películas; también están los cómics, figuras de acción y, por supuesto... los juegos. ¿Quién no recuerda los difíciles pero entretenidos títulos para el SNES, la aventura en **Shadows of the Empire** o **Rogue Squadron** en el N64 y otros tantos en el GCN y GBA? Y ahora Ubisoft pone ante nosotros las versiones de **The Revenge of the Sith** para el Game Boy Advance y Nintendo DS. Ambas basadas plenamente en su homónimo cinematográfico y de las cuales te daremos los detalles a continuación.

Anakin Skywalker

Especie: humano
Género: masculino
Altura: 1.35 m. de niño, 1.85 m. de adulto
Arma: sable láser
Afiliación: Jedi

Anakin Skywalker es un prodigioso piloto que dejó su infancia como esclavo muy atrás para desarrollar el poder de la fuerza que es demasiado fuerte en él. Su increíble destino en las líneas frontales de las guerras clónicas lo han convertido en un héroe por toda la República, obteniendo así el rango de Caballero Jedi.

Pero él aún quiere más, piensa que está destinado a la grandeza, incluyendo una posición en el consejo Jedi. Al regresar de la guerra para reunirse con su esposa, **Padmé Amidala**, el futuro Lord Sith tiene algunas visiones sobre la muerte de ella, obligándolos a buscar una forma de salvarla, sin importar el costo.

Obi-Wan Kenobi

Especie: humano
Género: masculino
Altura: 1.79 m.
Arma: sable láser
Afiliación: Jedi

En los años desde el inicio de las guerras clónicas, **Obi-Wan Kenobi** ha ascendido a la posición de Maestro Jedi, sirviendo a un General en la guerra contra los separatistas. **Kenobi** es ocasionalmente acompañado por su aprendiz. Él y **Skywalker** se han vuelto héroes legendarios en la República. Juntos han guiado sus fuerzas clónicas hacia la victoria en muchos mundos.

Por esta razón, el Consejo Jedi asigna a **Obi-Wan** una importante misión: capturar al líder de los separatistas, el general **Grievous**. Esta tarea lleva al poderoso Jedi a alejarse de **Anakin**, cuando el joven Caballero Jedi necesitaba más de su sabiduría de Maestro.

Yoda

Especie: desconocida
Género: masculino
Altura: 0.66 m.
Arma: sable láser
Afiliación: Jedi

Yoda, el sabio Maestro Jedi tiene más de 800 años de vida. Y a pesar de su baja estatura y avanzada edad, él es un increíble guerrero –ya lo has comprobado en **Attack of the Clones**–. Conforme las guerras clónicas han destrozado la galaxia, Yoda ha sentido que el lado oscuro de la fuerza crece en el corazón de la República.

Las urgentes demandas de la guerra le han dejado a Yoda poco tiempo para contemplar este hecho. Él viaja a lejanos campos de combate para liderar las fuerzas clónicas en batalla. Un destino es Kashyyyk, el hogar de los asombrosos **Wookiees** y donde se llevará a cabo una gran lucha de poderes.

Descubre varias habilidades y poderes Jedi como el Force Push, Saber Throw, Force Deflect y Jedi Mind Trick.

Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

La galaxia está cansada después de tres largos años de guerra. **Anakin Skywalker** y **Obi-Wan Kenobi** se han transformado en héroes legendarios en sus campañas contra las fuerzas androides del maléfico General **Grievous**. **Anakin** y su esposa secreta, **Padmé Amidala**, se han separado por varios meses, y cuando por fin se reúnen, él se entera de que ella está embarazada.

Anakin es invadido por visiones de un funesto desenlace para **Padmé**, y tal vez sean imágenes de un futuro posible; así él se dispone a evitar su muerte, sin importar el costo, llevándolo por un camino oscuro para cometer actos terribles. **Obi-Wan Kenobi** debe enfrentar a su antiguo aprendiz en un feroz duelo con espadas láser en el temerario mundo de Mustafar.

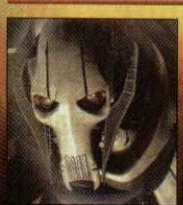
¿Quieres probar si la fuerza está contigo? Entra en el modo multiplayer y reta a tus cuates.

Cada misión ha sido extraída directamente del tercer episodio, así que espera muchas sorpresas.

Prepárate para mostrar tus habilidades como piloto y entra en el mundo en 3D que te ofrece la versión de Nintendo. En la pantalla superior verás la acción, mientras que en la inferior se encuentra un mapa bastante útil en combate.

En un inesperado movimiento, el diabólico dirigente androide, General Grievous, entró en la capital de la República y secuestró al Canciller Palpatine, líder del Senado Galáctico.

General Grievous



Género: masculino
Altura: 1.94 m.
Arma: sable láser y pistolas láser
Afiliación: Confederación de Sistemas Independientes

Supremo comandante de la armada androide y brillante estratega militar, el General **Grievous** dirige las fuerzas de la Confederación hacia una batalla contra una desmoronada República. Este temible ser da uno de sus grandes golpes cuando invade la capital y secuestra al Canciller **Palpatine**, líder del Senado Galáctico.

Parte alienígena, parte androide, **Grievous** caza a los Jedi por mero deporte y orgullosamente muestra los sables láser de sus víctimas alrededor de su cinturón. Él fue entrenado en el combate con sables láser por un Lord Sith. Su sagaz estrategia y sus movimientos astutos lo hacen casi invencible contra los Jedi.

Darth Vader

Especie: humano
Género: masculino
Altura: 2.02 m. (con armadura)
Arma: sable láser
Afiliación: Sith

Icono del universo de **SW** que fue el azote de los Jedi, un maestro en el lado oscuro de la fuerza y, por consiguiente, uno de los más confiables sirvientes del Emperador. Contrario a su situación actual, él antes fue un Caballero Jedi, y según se comentaba, era el elegido por parte de una profecía Jedi.

Invadido por la ira y descontento por el ritmo de su entrenamiento, decide desafiar a **Kenobi** a un duelo en el que aprendería nuevas habilidades, pero saldría seriamente herido, abandonando su identidad para transformarse en un *cyborg* con implantes para mantenerse vivo, dejando atrás a **Anakin** y presentando a **Darth Vader**.

Darth Sidious

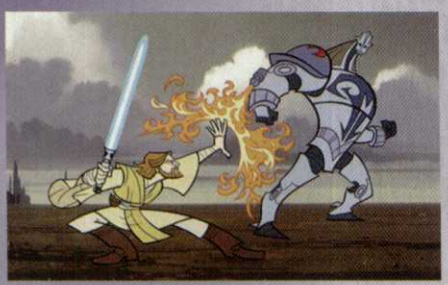
Especie: desconocida
Género: masculino
Altura: 1.78 m.
Arma: ninguna
Afiliación: Sith

Sidious y su aprendiz **Darth Maul**, son los únicos sobrevivientes de la extinción de la Orden Sith, y tiempo después fue la mente maestra para los eventos ocurridos en **Episode I**, donde su poderoso alumno, murió a manos del Caballero Jedi, **Obi-Wan Kenobi**.

Posteriormente, con el apoyo del Lord Sith, **Count Dooku**, se prepararán para atacar a la República y destruirla sin piedad. Sus planes oscuros para el reinado del imperio y la destrucción total de los Jedi, lo llevarán a vivir una intensa batalla donde ganará un nuevo y poderoso aliado: **Darth Vader**. Él tiene un fuerte papel en **Episodio III**. ¡No te lo pierdas!

Star Wars: Clone Wars

¿Qué tienen en común **Samurai Jack**, **El laboratorio de Dexter** y **Clone Wars**? Pues aunque son conceptos diferentes, todos han tenido como director al talentoso Genndy Tartakovskyk, ofreciendo para SW, una serie de pequeños capítulos que toman lugar después de lo visto en **Star Wars: Attack of the Clones** y antes de **Episodio III**. Es aquí donde verás las épicas batallas que harán de **Anakin Skywalker** y **Obi-Wan Kenobi**, los héroes de leyenda que nosotros conocemos.



De hecho, aparte de los combates contra los separatistas –quienes están liderados por el maligno **Lord Sith**, **Count Dooku**-, aquí puedes observar los atléticos movimientos del viejo Yoda, así como las contundentes acciones de muchos otros Jedi. Y si pensabas que el inicio era emocionante, te comento que al final hace su majestuoso arribo el General **Grievous**, de quien te hemos comentado antes y que seguramente se convertirá en uno de tus villanos favoritos al lado de **Darth Vader**, **Darth Maul** y **Darth Sidious**.

Si eres un fan de **Star Wars**, **Clone Wars** te dejará boquiabierto; pero si no lo eres, te creará esa sensación de ¡quiero ver más!, mejor aún cuando la tercera temporada, que apenas están transmitiendo en TV, termina con el inicio justo de **Revenge of the Sith**. En el primer volumen en DVD, se incluyen los primeros 20 episodios y esperemos que próximamente salgan los cinco últimos, porque en verdad es una excelente animación, donde tal vez no hablen mucho, pero la acción no deja de ocurrir.

Las guerras clónicas continúan la furia entre la República y los separatistas. El supremo Canciller **Palpatine** fue tomado como prisionero, y **Obi-Wan**, junto con **Anakin**, debe rescatarlo. Aquí es donde necesitas clamar por el poder de la fuerza para experimentar la impresionante acción Jedi que pronto verás en la nueva película. El juego es desarrollado por el estudio de Ubisoft en Montreal y pretende aprovechar las capacidades de ambos sistemas al máximo para ofrecerte un *gameplay* digno de la saga.

En la pantalla táctil puedes checar los tipos de ataque de tu personaje. Útil y práctico.

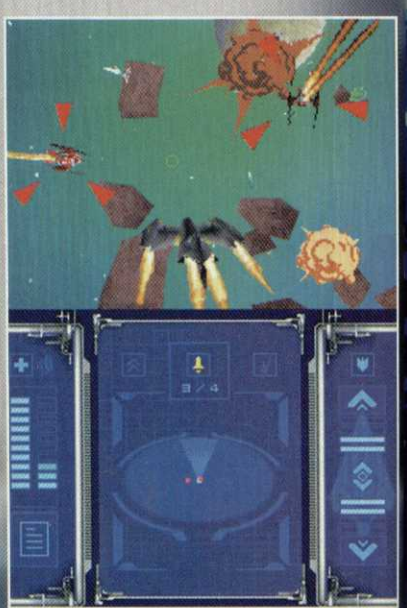
Como detalles interesantes, en esta ocasión tienes el control de los dos héroes del bando de los Jedi: **Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi, que te llevan** a vivir una fantástica experiencia en los múltiples escenarios del tercer episodio en tus manos; y obviamente, usarás los poderes de la fuerza y esos sables láser devastadores que tanto te agradan.

Sin duda, este es uno de los mejores títulos de **Star Wars** para cualquier sistema portátil.

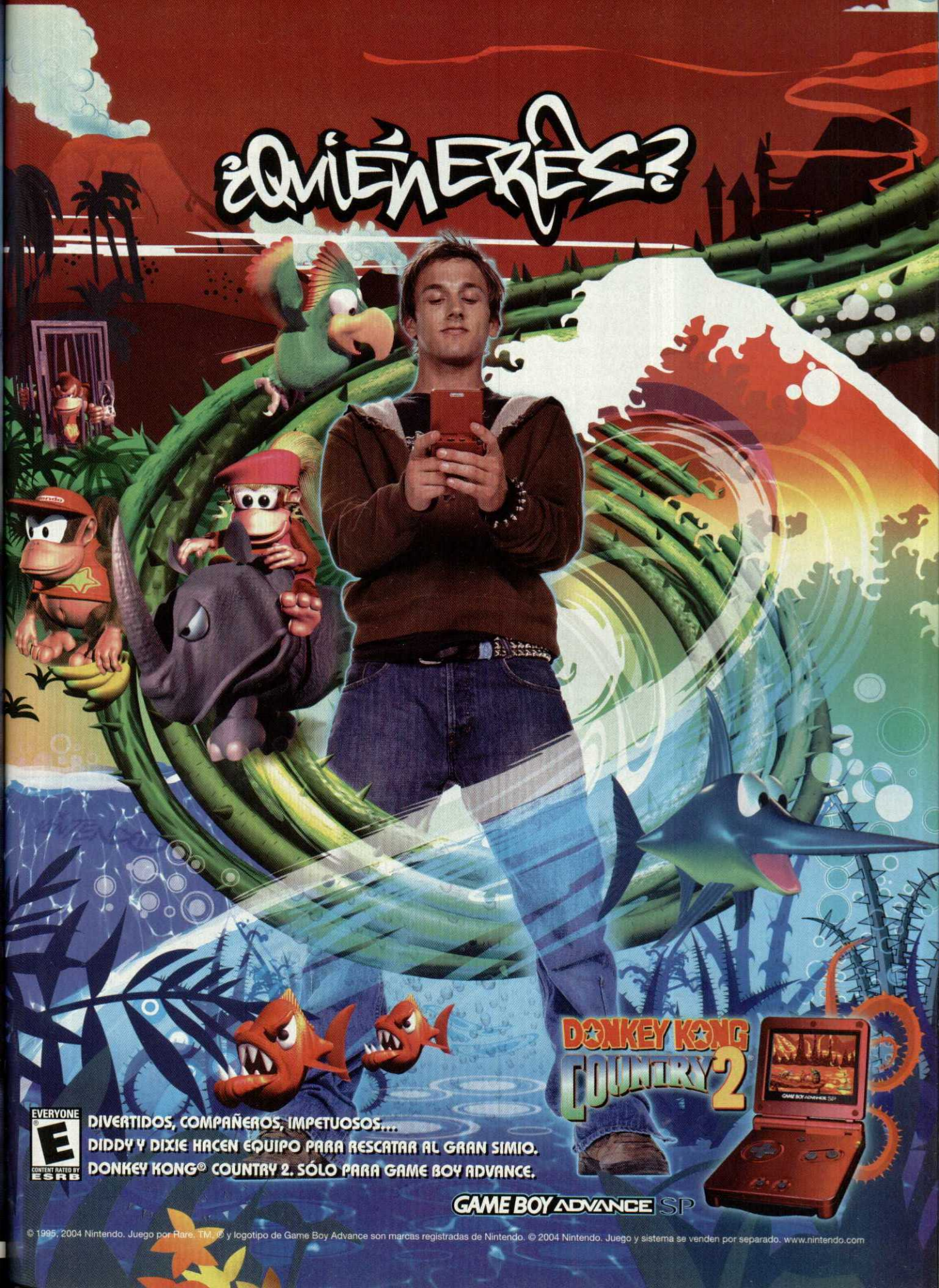
En la versión de Nintendo DS, combate a través del hiperespacio a bordo de más de 17 naves extraídas directamente de la película, incluyendo el Millennium Falcon y X-Wing Fighter de la trilogía original.

¡Enfrenta a tus amigos o úneteles!

Todavía no terminamos, mi querido padawan. No sólo podrás participar en la aventura individual, sino que también tienes la opción de entrar en un modo *multiplayer* para que le saques todo el jugo posible a tu nueva adquisición; aquí lo interesante es la posibilidad de participar en modo cooperativo o competitivo (en el Game Boy Advance y Nintendo DS); algunas de las modalidades de juego son: *Yoda Domination*, *Force Ball*, *Slugfest* y *Last Jedi Standing*, donde, como su nombre lo indica, no ganará el mejor, sino el que arme bien su estrategia para sobrevivir al final. Además, con el sistema de personalización puedes mejorar las habilidades de tu personaje usando los puntos que hayas ganado en las distintas misiones.



¡Que la fuerza esté contigo! Necesitarás mucho poder para derrotar al General **Grievous**.

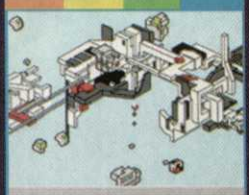

¿QUIÉN ERES?
DONKEY KONG COUNTRY 2
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
DIVERTIDOS, COMPAÑEROS, IMPETUOSOS...
DIDDY Y DIXIE HACEN EQUIPO PARA RESCATAR AL GRAN SIMIO.
DONKEY KONG® COUNTRY 2. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE SP
© 1995, 2004 Nintendo. Juego por Rare. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. www.nintendo.com

GAMEVISTAZO

RETRO ATARI CLASSICS

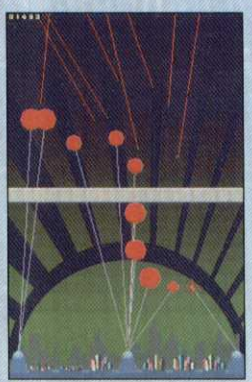
ATARI

El pasado nos invade



Cómo olvidar aquellos años en los que jugábamos sólo por romper marcas; nadie se preocupaba por gráficos o historia; lo importante era tener el récord más alto de todos tus amigos. Esos años, cuando nos divertíamos con un Atari. Es cierto que desde su incursión en los videojuegos, Nintendo ha representado la más grande fuente de ideas novedosas en la industria; pero antes de que todo mundo quedara maravillado con el NES y **Super Mario Bros.** los jugadores de los años 80 se entretenían eliminando naves en **Missile Command** o desapareciendo bloques de colores en **Breakout**; eran otros tiempos, que quizá a muchos de ustedes no les tocó vivir, pero para que no se queden con las ganas de disfrutar esas joyas que sólo conoces por los comentarios de tu papá o hermano mayor, Atari ha lanzado para el Nintendo DS, una recopilación con 10 de los títulos más famosos de esa época.

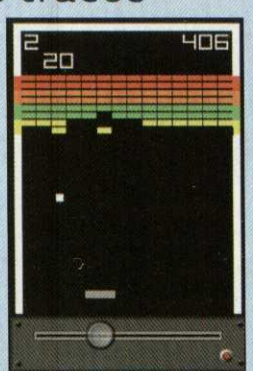
Los elegidos



Nos imaginamos que fue muy difícil para los programadores decidir los juegos que se iban a incluir en este compendio (ya que hay varios bastante buenos que no fueron tomados en cuenta y que suponemos podremos ver en una segunda parte); pero por fortuna hicieron una gran elección, y podremos gozar de los siguientes títulos: **Centipede, Missile Comand, Sprint, Gravitar, Lunar Lander, Warlords, Tempest, Asteroids, Pong** y **Breakout**. Si tienes más de 20 años, en este momento debes estar al borde del llanto, por tantos gratos recuerdos que llegan a tu mente al leer los nombres de estos juegos; pero sé fuerte, sécate las lágrimas y sigue leyendo, pues aún quedan varias sorpresas por descubrir.

Aprendiendo nuevos trucos

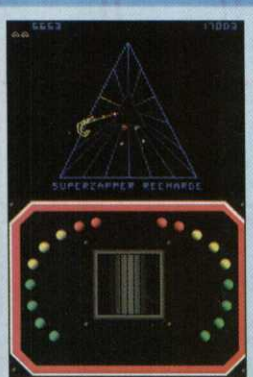
Obviamente, para esta versión, la manera de jugar ha cambiado radicalmente. Para empezar, la acción se desplegará en ambas pantallas; además, olvídate de dar direcciones o presionar botones; ahora la mayoría de movimientos los indicarás con el *stylus*; por ejemplo, en **Breakout**, para desplazar la barra donde rebota la bolita, tienes que usar *stylus*. Para los nostálgicos, parece ser que se incluirá una opción para que juegues todos estos títulos, en sus versiones originales; como te puedes dar cuenta, Atari está pensando en todo el público.



Un túnel del tiempo

Esta es una gran oportunidad para los jugadores jóvenes de conocer los títulos que dieron origen a las maravillas tecnológicas de hoy en día; y qué decir para los mayores: es una compra obligada. De lo mejor del título, es la manera en la que aprovechas las capacidades táctiles del sistema; en verdad que le imprime "nueva vida"... hasta pareciera que fueron hechos para esta generación, lo que demuestra que los clásicos nunca pasan de moda.

Todos contra todos



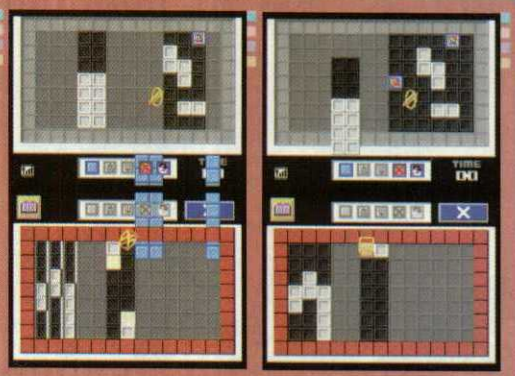
Por las limitantes del sistema en aquellos años, era muy difícil que los juegos tuvieran alguna opción para competir con algún amigo, e impensable que se pudiera hacer entre cuatro personas. Pero en ocasiones los sueños se hacen realidad, y esta es una de esas veces: imagínate que vas a poder retar con hasta cuatro de tus amigos en cualquiera de los títulos antes mencionados, y lo mejor de todo es que sólo necesitarás una tarjeta de juego; así que la diversión está asegurada.

POLARIUM

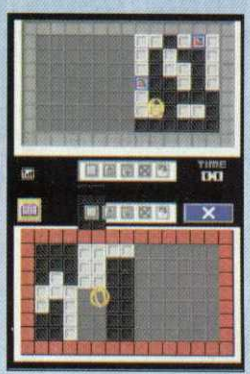
NINTENDO

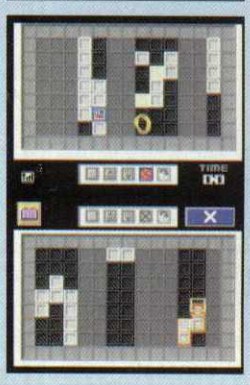
Un puzzle muy distinto

Hay juegos que nunca pasan de moda, como por ejemplo el **Tetris**, el clásico creado por **Alexey Pajitnov**, donde debes acomodar bloques de diferentes figuras dentro de un rectángulo, para formar líneas. El secreto para que a veinte años de su salida siga siendo jugado por miles de personas en todo el mundo, se encuentra en que es un título fácil de entender y muy divertido. Bajo la premisa anterior, creemos que Nintendo desarrolló su más nuevo puzzle para el Nintendo DS: **Polarium**. Es un juego simple, donde con ayuda del *stylus* debes dibujar líneas para desaparecer bloques; créenos que es más divertido de lo que pudieras imaginarte.



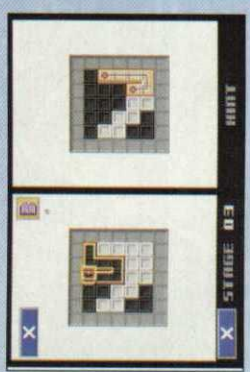
¡Sin despegar el stylus!





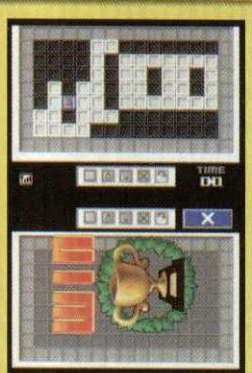
La manera de jugar **Polarium** se rige bajo un concepto muy sencillo: cambiar lo negro a blanco y viceversa. En ambas pantallas aparecerán figuras geométricas: en la superior nos muestran las piezas que descenderán, mientras que en la inferior, veremos cómo se van "acoplando" con las de abajo. Ahora bien, con ayuda del *stylus* en la pantalla táctil, debes dibujar líneas de manera que las figuras de arriba, en el momento de caer, encajen con las de abajo y desaparezcan; la manera de lograrlo es muy intuitiva; por ejemplo, supongamos que abajo tienes un cuadrado, y va a caer una barra horizontal, entonces lo que debes hacer es marcar una línea dentro del cuadrado para que la barra entre en éste, es decir, volver negro lo blanco. Las figuras "tangibles" son blancas, mientras que lo negro son espacios vacíos; con lo anterior en mente debes resolver cada uno de los niveles del juego.

La paciencia es una virtud



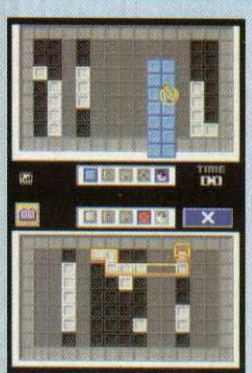
Si piensas que **Polarium** es uno de esos *puzzles* que dominas después de unos cuantos minutos de juego, estás muy equivocado; para que te des una idea, cuenta con un total de cien rompecabezas, por lo que terminarlo por completo te tomará algún tiempo. Para cada uno de los niveles, sólo tendrás un movimiento para intentar avanzar, por lo que debes ser muy observador y pensar muy bien tu jugada; si despegas el *stylus* por error para continuar tu línea, te contará como un segundo intento, por lo que si tienes pulso de "maraquero", te recomendamos que te tomes un tecito de tila para calmar tus nervios antes de jugar.

¿Solo o acompañado?



Los modos de juego son muy variados. Existe desde la típica opción de tutorial que es indispensable en estos juegos, donde te explican paso a paso cómo jugar. También encontramos el modo de desafío, en el que debes completar los niveles con una cantidad limitada de movimientos; si a esto le agregas el modo principal de juego, el título ya es muy completo; pero si aún quieres más, déjanos comentarte que gracias a las cualidades LAN, podrás competir contra tu hermano o un amigo, en retas muy al estilo de **Pokémon Puzzle League** o **Puzzle Fighter**.

La última línea



Polarium es un buen intento de Nintendo para renovar el género, y aunque no creemos que se vuelva tan popular como **Tetris**, sí tiene todo lo necesario para ganarse un lugar dentro de los mejores juegos de *puzzle*; sin embargo, sí tenemos que mencionar que en ocasiones resulta tan simple que puede llegarte a aburrir fácilmente, pero a la vez esa simpleza es lo que atrae a personas que habían estado ajenas a los videojuegos. Te sugerimos que antes de comprarlo lo pidas prestado para decidir.

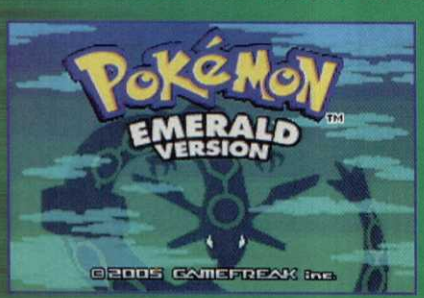
Pokémon Emerald Version®

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Game Freak.
Categoría: RPG.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4.

© 2005 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

Un miembro más de la familia

Desde sus inicios, la serie **Pokémon** ha tenido un éxito y un crecimiento que parecen no tener fin. Miles de entrenadores alrededor del mundo coleccionan todo tipo de cosas basadas en el universo **Pokémon**; juegan con las versiones de Game Boy, retan con ellas y se esfuerzan por conseguir a todos los **Pokémon** disponibles en cada versión para completar su *Pokédex*. Después de la aparición de distintos juegos, se rumoraban muchos lanzamientos de otras versiones de todos los tonos del arcoiris y de todos los elementos de la tabla periódica... Por fin tenemos en nuestras manos la nueva versión **Emerald**, que se une a la familia de esta gran serie. Vamos a darle una revisada para que conozcas qué tiene para ofrecernos.

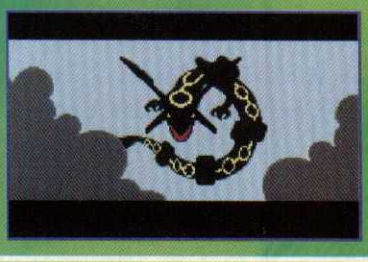


Primero Yellow, después Crystal y ahora Emerald...

Cuando salieron las versiones **Red** y **Blue**, el éxito de la franquicia fue inmediato, disparándose un torrente de mercadotecnia de **Pokémon**, incluida la serie de televisión, que sirvió para que todos conocieran el concepto, aun si no eran videojugadores. Aprovechando dicho furor, se lanzó una versión especial que fue la **Yellow**, que era lo mismo que **Red** y **Blue**, pero adaptada para que fuera más apegada a la serie televisiva. Cuando salieron las versiones **Gold** y **Silver**, se lanzó **Pokémon Crystal**, donde ya podías elegir el género del personaje principal. A pesar de las cosas nuevas, a muchos no les gustó que hubiera dichas extensiones de un juego que ya tenían, por lo que con la salida de **Ruby** y **Sapphire** se tomaba a broma la salida de una nueva versión... lo cual ya es una realidad con **Emerald**. El colmo será ver una extensión de **FireRed** y **LeafGreen**; de hecho hicimos la broma de que después jugaremos **Pokémon ThunderYellow**...

Nuevos retadores

En **Pokémon Emerald** deberás usar tus mejores técnicas y balancear tus equipos para poder derrotar a los equipos **Aqua** y **Magma**; pero hay toda una variedad de nuevos entrenadores que estarán listos para hacerle frente a tus Pokémon. Deberás enfrentar a la **Pokémon Battle Frontier**, que tiene habilidades más allá que cualquier entrenador conocido. Deberás pulir tu estilo de juego y mejorar tus técnicas de pelea para poder derrotar a los siete competidores **Frontier Brain** para obtener todos los símbolos de la **Battle Frontier.**



¡Detén a los equipos Magma y Aqua!

Como sabrás, la historia de la versión Esmeralda se lleva a cabo en la región conocida como **Hoenn**, donde los equipos **Magma** y **Aqua** tratan de controlar a los poderosos **Pokémon Kyogre** y **Groudon** para dominar al mundo. Tu misión, además de ser el mejor entrenador **Pokémon**, es encontrar al mítico **Rayquaza**, quien es el **Pokémon** que puede mantener el balance entre ambas fuerzas. En tu camino, deberás enfrentarte a muchos entrenadores que estarán esperándote para medir sus habilidades con las tuyas.

Compatibilidad

Este es un tema que los entrenadores seguramente querrán saber muy bien. **Pokémon Emerald** es compatible con las versiones **Ruby**, **Sapphire**, **FireRed**, **LeafGreen** y con **Pokémon Colosseum**. En algunas podrás intercambiar y pelear con otros tres amigos, para que las batallas sean más intensas. Recuerda que deberás conectar tus otras versiones para poder completar los *Pokédex* y ser la envidia de tus amigos.

Hoenn unplugged

Pokémon Emerald es la primera aventura que se desarrolla en **Hoenn**, en donde se puede intercambiar y pelear inalámbricamente. Puedes jugar de esta manera conectándote con las versiones **Pokémon FireRed** y **LeafGreen**. Un punto bueno es que ya tienes más posibilidades de conseguir a todos los **Pokémon** para tu *Pokédex* y enfrascarte en feroces batallas contra amigos que tengan las versiones que ya mencionamos anteriormente. Si eres de los que se juntan con sus amigos a combatir, sin duda adorarás **Pokémon Emerald**.

Giros en la historia

Afortunadamente, hay muchos elementos y eventos en **Pokémon Emerald** en relación con las otras versiones. Y esto también atañe a los **Pokémon**; algunos cambian los lugares y situaciones para capturarlos y otros los encontrarás en los mismo sitios. Se puede conectar con **FireRed**, **LeafGreen**, **Ruby**, **Sapphire** y **Colosseum** para tenerlos a todos. La nueva ola de entrenadores le da otro giro importante al desarrollo de la jornada; ahora deberás pensar mejor qué **Pokémon** usar en cada equipo para ganar.

Pokémon conocidos

Ahora podrás conseguir algunos **Pokémon** más fácilmente que en otras versiones; pero no creas que todos estarán esperando a que los captures y ya; debes intercambiar algunos de las demás versiones para tenerlos a todos. Obviamente, verás **Pokémon** como **Rayquaza**, **Groudon** y **Kyogre** en esta versión, además de que podrás elegir a uno de los tres Pokémon para iniciar tu gran aventura: **Torchic**, **Treecko** y **Mudkip**.

Sólo para fans...

Pokémon Emerald tiene muchos puntos a favor que lo hacen un título recomendable para los Pokémaniacos que gustan de tener todas y cada una de las versiones disponibles; o bien, para los que no tengan las de **Ruby** o **Sapphire**. Pero si a ti no te gusta el hecho de que ya pasaste todo **Ruby** (por ejemplo), y ahora debes empezar de nuevo en **Emerald**, mejor no lo intentes; es la misma situación que en las versiones **Yellow** y **Crystal**. De cualquier modo, no está por demás que lo conozcas para dar la opinión más importante de todas: la tuya.

Ranking

Crow 7.5

Esta vendría siendo la versión 2.0 de **Ruby** o **Sapphire**, donde se logran escenarios más coloridos y definidos, pero conservando el estilo de juego y objetivos que ya se han hecho clásicos. ¿Lo bueno? Puedes pelear e intercambiar **Pokémon** de forma inalámbrica; quizá no es nada del otro mundo, pero te servirá para usar el *wireless adapter*. ¿Lo malo? No hay mucha innovación con respecto a versiones anteriores.

Master 7.5

La verdad ya no sé ni qué decir de este juego, porque ya estoy algo saturado del concepto. Hasta **Gold** y **Silver** se me hacían buena idea, pero ya con las últimas versiones se ha hecho un gran descontrol: que si el *aurora ticket*, que si las piedras de evolución, que si es mejor **Deoxys** que Mewtwo; pero, bueno, la verdad, omitiendo todos estos detallitos, el juego es muy bueno: ofrece nuevos retos que son una excelente oportunidad para pulir tus técnicas.

Panteón 8.0

Yo sé que muchos pensarán que esperaba este juego con ansias, pero si soy sincero, no me gusta el hecho de comprar mi versión **Red** y conseguir el 100%, para que me salgan con una versión **Yellow**, que tiene cositas nuevas. Siento que mejor deberían pensar en una unificación de versiones y hacer un **Pokémon Stadium** para GCN, que más y más versiones. Fuera de esto, si eres entrenador, o no has comprado **Ruby** o **Sapphire**, **Emerald** es justo para ti.

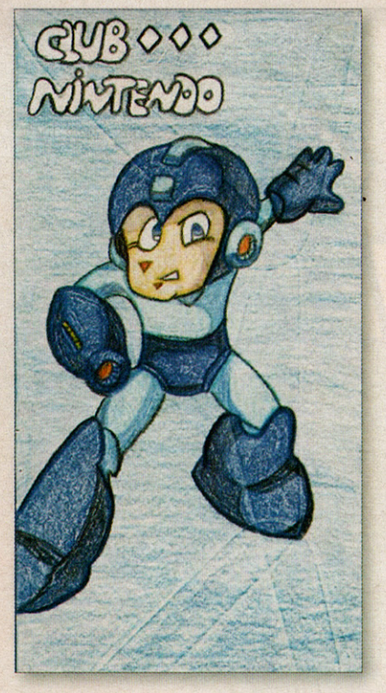
1 10

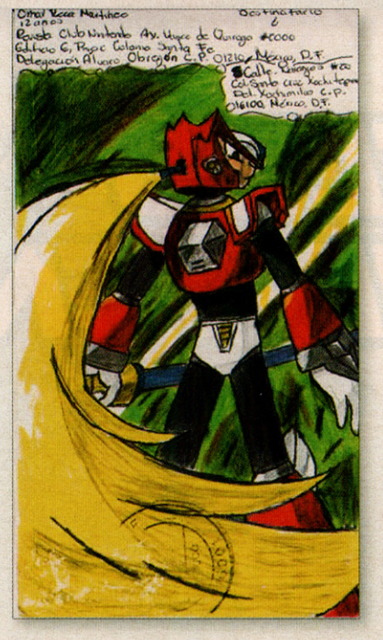
CLUB NINTENDO

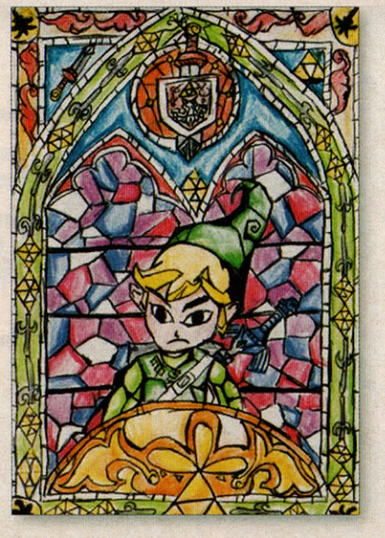
Pokémon EMERALD VERSION

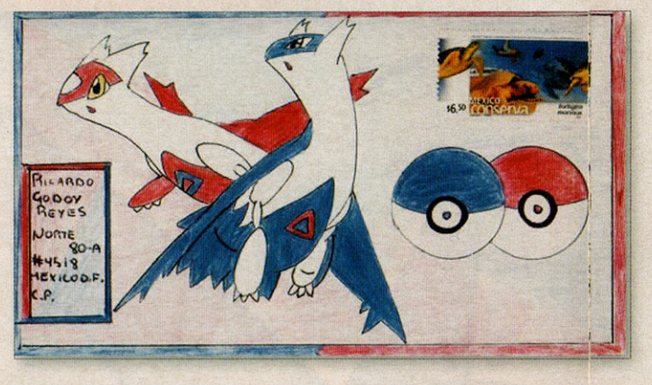
The Pokémon Company Nintendo

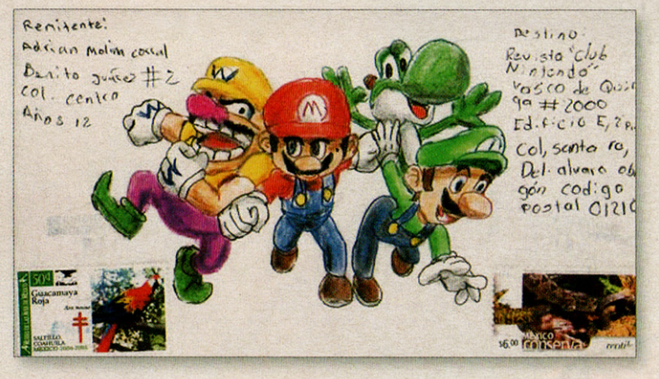
© 2005 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.


CLUB
NINTENDO





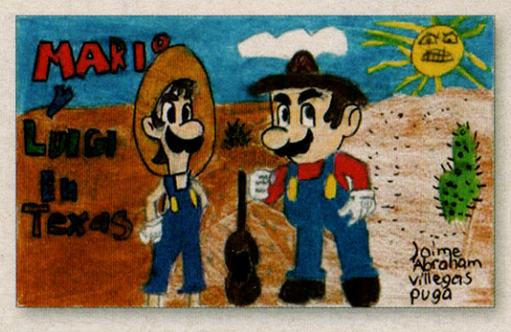

RICARDO
GODOY
REYES
NORTE 90-A
#4518
MEXICO D.F.
C.P.


Remitente:
Adrian Molina Covul
Destino
Revista Club Nintendo

Destinat
C.P. 01210, Mexico, D.F.

Destino: Revista Club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 Mexico, DF

ZELDA
Revista Club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000


Mario y Luigi in Texas
Jaime Abraham villegas puga

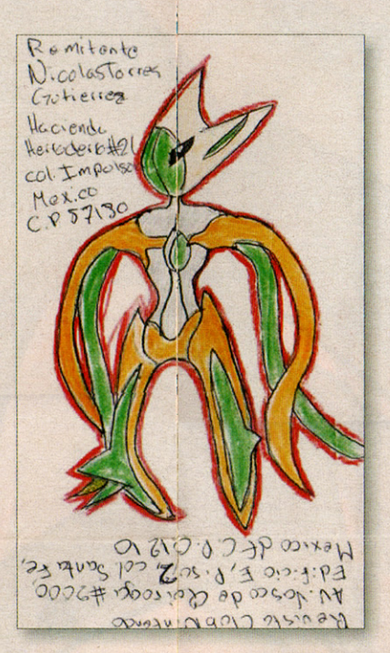
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210, Mexico, D.F.
VIA AIR MAIL
CORREO AEREO
PAR AVION
Donkey Konga

REVISTA CLUB NINTENDO
AV. VASCO DE QUIROGA # 2000
EDIFICIO E, 2DO PISO
COLONIA SANTA FE
DELEGACION ALVARO OBREGON
MEXICO DF C.P. 01210

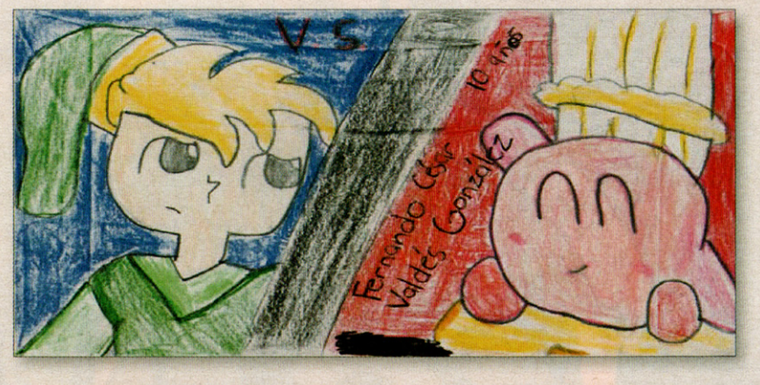
Remitente
Av. Colima #2340 col Revolución
21110 Mexicali, B.C
POSTAGE DUE
Destino
Revista Club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio L, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
CP 01210 MEXICO, DF

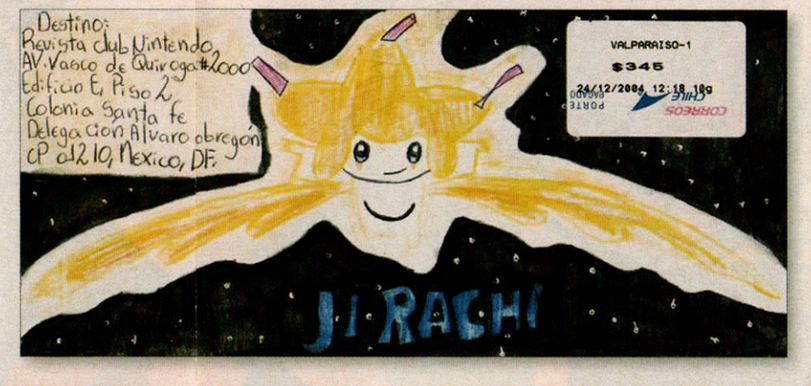
Destino: Revista Club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 Mexico, DF

Remitente:
Roger F.C. Calderón Alfaro
Destino: Revista Club Nintendo


Remitente
N. Colestorres Gutierrez
Mexico C.P. 57130

Roberto de León
Panama, Panamá
PANAMA
Destino
AV. Vasco de Quiroga
#2000 Edificio E
Piso 2 Col. Santa Fe
Delegacion Alvaro Obregon
C.P. 01210 Mexico D.F.


VS
Fernando Cesar Valdez Gonzalez


Destino:
Revista club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2,
Colonia Santa fe
Delegacion Alvaro obregon
CP 01210, Mexico, DF.
VALPARAISO-1
$345
24/12/2004 12:58:19
CORREOS
PORTE PAGADO
JIRACHI

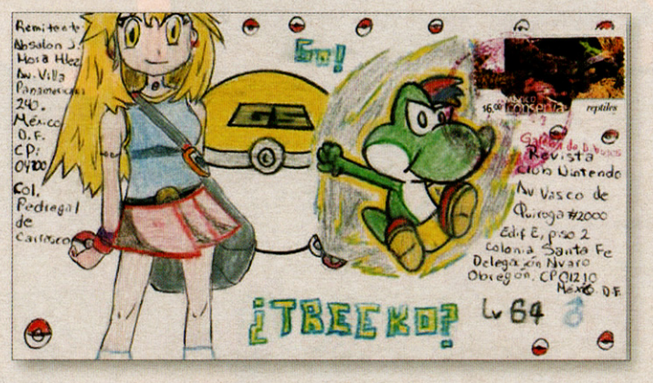
REVISTA CLUB NINTENDO
AV. VASCO DE QUIROGA
#2.000 EDIFICIO E, PISO 2
COLONIA SANTA FE
DELEGACION ALVARO OBREGON
C.P. 01210, MEXICO, D.F.
Nintendo
CORREOS
PORTE PAGADO
10/01/2005 16:11 10g

LOS SIMPSON

REVISTA CLUB NINTENDO
AV. VASCO DE QUIROGA 2000
EDIFICIO E PISO 2
COL. SANTA FE
DEL. ALVARO OBREGON
CP 01210 MEXICO, D.F.
DE: EDGARDO MORALES SILVA
CHILPANCINGO, GRO.
STARFOX

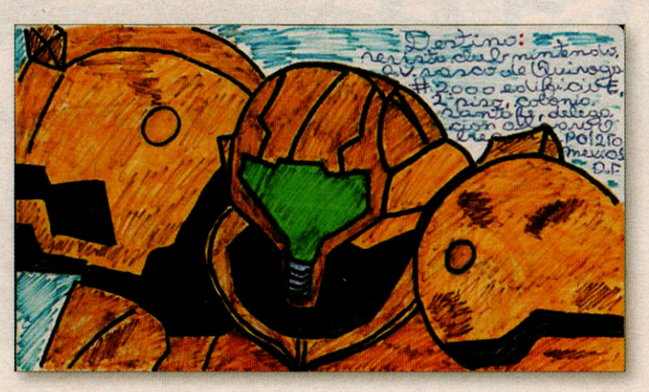
¡Kirby wins!
Destinatario
Av. Vasco de Quiroga
#2000, E, Piso 2,
colonia Santa Fe,
México D.F.
C.P. 01210

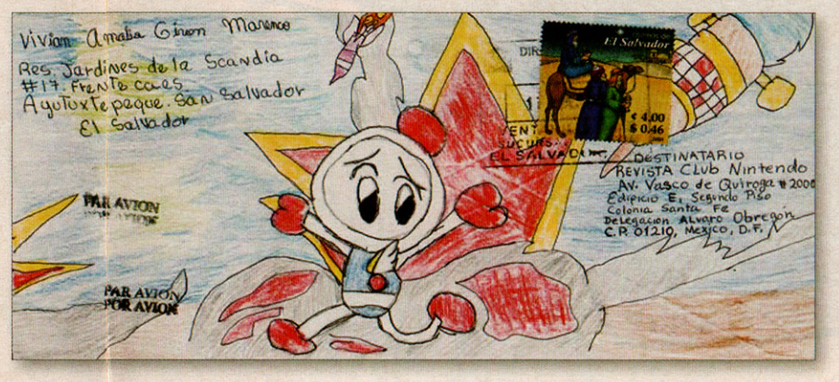
ALDO GIUSEPPE RUIZ BLAS
PAJOVERDE SUR
JIMENEZ #132
CP 29160
MARIO KART 64
REVISTA CLUB NINTENDO
AV. VASCO DE QUIROGA
NO. 2000, EDIFICIO E,
PISO 2, COLONIA SANTA
FE, DELEGACION ALVARO
OBREGON C.P. 01210 MEXICO
D.F.


Go!
¿TREECKO?
Lv 64
Revista Club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón, CP 01210
MEXICO D.F.

POKÉMON

PHILIPPE DELOIS ALARCÓN.
CHILE. 11 AÑOS
K-K




Vivian Amaba Giron Marenco
Res. Jardines de la Scandia
#14 frente cacep
Ayutuxtepeque, San Salvador
El Salvador
El Salvador
DESTINATARIO
REVISTA CLUB Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Segundo Piso
Colonia Santa Fe
Delegacion Alvaro Obregon
C.P. 01210, Mexico, D.F.
PAR AVION
POR AVION

DESTINO: Revista CLUB NINTENDO
Av. Vasco de Quiroga No. 2000
Edificio E Piso 2 Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 Mexico D.F.
MEXICO
100

DESTINO
Revista Club Nintendo
AV. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Alvaro Obregón
C.P. 01210 Mexico, D.F.

MOVILTEKA

www.movilteka.com

En SOLO 5 pasos así de Fáciles puedes tener en tu TELCEL una imagen a color, una MELODIA, un LOGO ... [si tu celular es compatible]

Por ejemplo, para recibir una imagen cuyo código es el 71203 y se envia al 22122

1. Ve al menú **MENSAJES**
2. Escribe la CLAVE del servicio y después el CODIGO de la imagen elegida — imagencn 71203
3. **ENVÍALO** al **22122**
4. En unos segundos **recibirás la imagen** en tu celular
5. Dale a GUARDAR y ...¡ya es tuya!

MUCHO + en www.movilteka.com

Chat

ya la conociste ???
conoce gente nueva, liga, comadrea...

CHICOS + CHICAS

Envia **CHATCN** al **44244**

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

Fotos

Envia IMAGENCN "cod. de imagen elegida" al 22122
Ejemplo: Enviar IMAGENCN 71505 al 22122 (GSM) Costo/sms $13.00 +I.V.A

ponle a tu cel nuestras exclusivas CARICATURAS

72175 72335 72401 72402 72403

Tonos y Polifónicos

Monofónicos (Costo/sms $13.00 +I.V.A)

Envía al 22122
TONOCN "cod.melodia" MARCA CELULAR
Ejem.:envía al 22122 TONOCN 20310 nokia

Polifónicos (GSM) (Costo/sms $13.00 +I.V.A)

Envía al 22122 POLICN "cod. melodia"
Ejemplo: Envia al 22122 POLICN 20310

>>> NOVEDADES (NUEVOS)

20587 This is the last time Keane
20561 Baila morena Hector y Tito
20564 La fuerza del destino Fey
20577 A veces fui Alex Syntek
20588 Tu no tienes alma A. Sanz

>>> TOP CINE + TV

20208 La sirenita
20209 Men in black
20210 Pretty woman
20211 Mision Imposible
20213 Cantando bajo la lluvia
20217 Titanic
20218 Super detective en Hollywood
20220 Loney toons
20092 Friends
20083 James Bond
20081 La pantera rosa

>>> TOP LATINO + MEXICANO

20536 Ahora quien Marc Anthony
20522 Quiero ser tu sueño Andy y Lucas
TOP 20380 Te quise tanto Paulina Rubio
20505 Nada valgo sin tu amor - Juanes
TOP 20392 Tardes negras Tiziano Ferro
20414 Obsesion Aventura
20563 Amor del bueno Reyli Barba
TOP 20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20564 La fuerza del destino Fey
20394 Que llore Sin bandera
20435 J. Perez Leon Los tigres del Norte
20430 Hasta que te conocí Juan Gabriel
20339 Sabes Alex Ubago
20396 Contigo si Nadia y Yahir
20347 El alma al aire David Bisbal
TOP 20324 Aunque no te pueda ver Alex Ubago
20434 Ingrato amor Alejandro Fernandez

>>> TOP INTERNACIONAL

20568 Get right Jennifer Lopez
20567 Whatcha waiting for Gwen Stephani
20566 She will be loved Maroon five
20565 Missing Evanesence
20525 Sometimes you cant... your own U2
TOP 20524 Loose my breath Destiny's child
20523 I believe in you Kylie Minogue
20520 Toy Soldiers Eminem
20442 Hey mama Black eyed peas
TOP 20364 toxic Britney Spears
20146 clocks ColdPlay
20399 Dragostea Din-tei O-zone
TOP 20390 Im still in love with you SPaul & Sasha
20452 Left outside alone Anastacia
20488 American idiot Green day

BABY animado

(Costo/sms $13.00 +I.V.A)

Envia ANIMACN "cod. de la animacion" al 22122
Ejemplo: Enviar ANIMACN 90293 al 22122 (GSM)

sonidos reales

(GSM) (Costo/sms $13.00 +I.V.A)

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: enviar REALCN 10114 al 22122

NUEVOS
10134 Kabron
10135 Tamales

ANIMALES
10068 vaca loca
10077 Aullido lobo
10081 Caballo
10087 Chimpance
10090 Elefante
10095 Gallo
10096 Gatito
10097 Gaviotas
10104 Leon ruge

GENTE + OBJETOS
10098 Gol partido
10092 pedos varios
10117 Risa malefica
10023 ay caramba
10025 grito de miedo
10030 aplausos
10031 estornudo
10079 Bebé rie
10118 Risa traviesa
10084 Canción graciosa
10101 Happy birthday
10074 Alarma prisión

no te pierdas el juego del mes

Envia JUEGOCN "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: enviar JUEGOCN 81247 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) (GSM)

NUEVO

Dragon Stone 81082

81058 Combat Tank Attack
81059 Combat Zone
81060 Commanders
81061 ConQuest 1773
81062 Cookie Mon
81063 Cow Bandits
81064 Crash'N'Burn
81076 Diamond Mine
81077 Dino Bowling
81079 Double Block
81080 Downhill

DATE el GUSTO

Riete con los MEJORES CHISTES
Envía CHISTECN al 44244
...y riete todas las veces que quieras!!!
solicita todos los que quieras...!!tenemos muchos!!
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

Idalia Aaron
Barbara Kevin
Genaro Noami
Huberto Trinidad
Feliciano Cuauhtémoc
Edagar Donaldo
Lilliam Fania
Vera Alanis

¿Sabes qué significa tu nombre?

Envía al 44244 SIGNCN "tu nombre"
Ejemplo: Enviar al 44244 SIGNCN Maria
¡Tenemos + de 1,200!
Consulta www.movilteka.com para saber si tenemos el tuyo
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

POSTALES SALVAPANTALLAS

Envia POSTALCN "cod. logo elegido" marca celular al 22122
Ejemplo: Enviar POSTALCN 71405 nokia al 22122
(Costo/sms $13.00 +I.V.A)

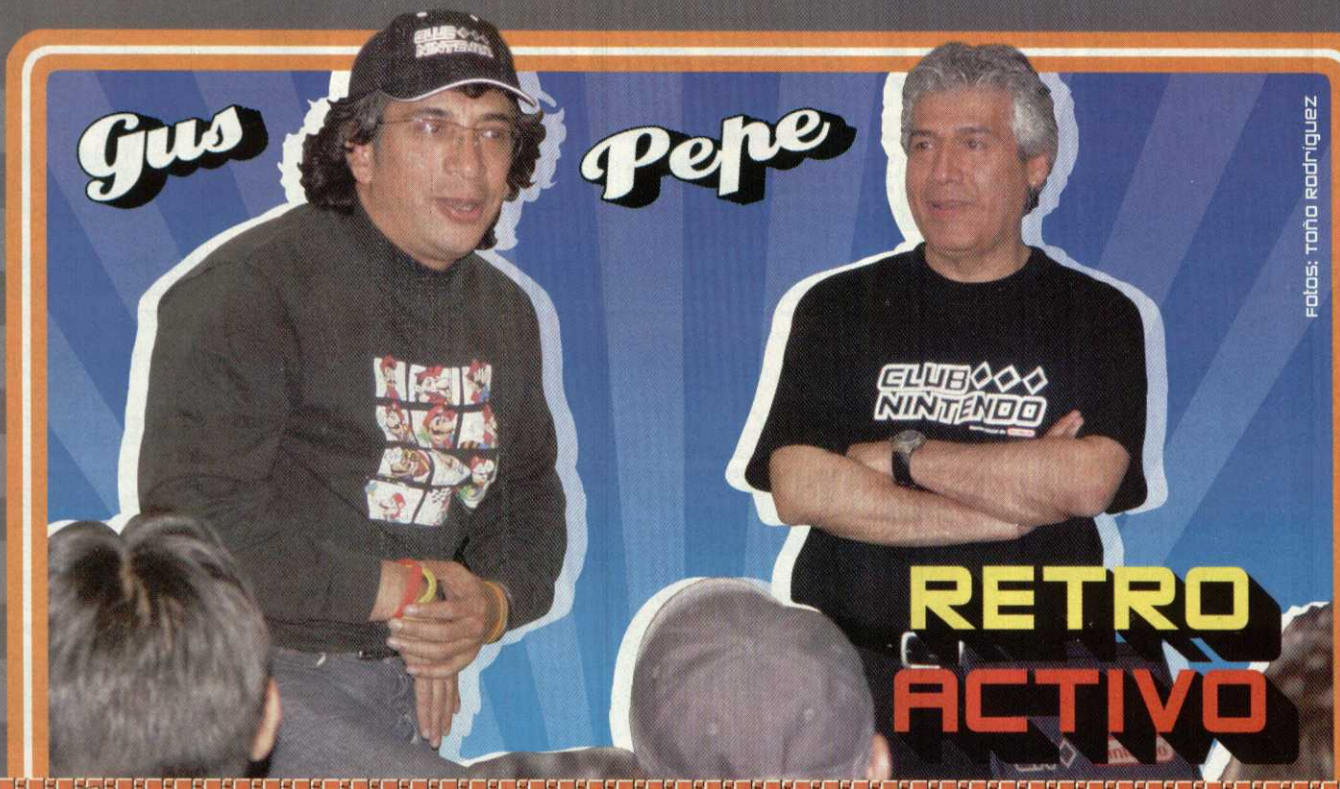
EXITAZOS de SIEMPRE

TOP 20257 Dont worry be happy B. McFerrin
20263 It's not unusual Tom Jones
20259 Knocking on heavens door GNR
TOP 20260 Satisfaction Rolling Stones
20261 Sunday bloody sunday U2
20262 Eternal Flame Bangles

(GSM) Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CELULARES COMPATIBLES: MONOFONICOS.NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595. 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100. 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A225, STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650,6590,8390.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890. SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos).Si tu celular no aparece en este listado y está correctamente configurado también podrás descargarte contenido. Asegurate que tu celular tenga la configuración WAP correcta.
Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A . Costo para descarga de Juegos Java 2 sms.
Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos.
Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 56-63-03-09 y del interior al 01/800SPACIOP Ò 01 800 7722467

WWW.MOVILTEKA.COM



Fotos: Toño Rodríguez

RETRO ACTIVO

UNA CHARLA DE CUATES

Nuevamente aquí con ustedes en su esperada sección de Retro Activo, la única de esta revista que debes leer en el baño de tu casa, ya que si no te gusta puedes arrancarla y... tirarla al WC.

Pues que les contamos; que el pasado día 18 de marzo tuvimos la tan esperada charla de cuates con los 40 y tantos lectores que contestaron la trivia que les daba derecho a asistir a unos de los salones de conferencias aquí en Televisa Santa Fe.

Todo comenzó por ahí de las 16:30 horas cuando entramos al salón y ahí vimos a todos muy sentaditos y en espera de que comenzara esta sesión.

GUS: Llegaron los cuarenta elegidos; se sentía el ambiente de cuates; hubo mucha identificación entre ellos.

PEPE: Lo malo fue que antes de que entráramos, no sé quién les puso programas de Nintendomanía.

GUS: ¡Pues claro! Yo les dije que lo pusieran para que se distrajeran y recordaran esa parte de la historia.

PEPE: Lo que nos estaban recordando era nuestra mamacita. Ya hasta se estaban saliendo del salón. Es que, quién se avienta a ver un programita de esos en estos días.

GUS: ¡Qué te pasa! ¡Ya quisieras! Si todavía hay gente que recuerda esos programas.

PEPE: Sí, tu mamá y tus hijos, aunque sé de buena fuente que a uno de ellos sí le daba pena verte en el programa.

GUS: Bueno, ya. Platiquemos la experiencia.

PEPE: Cuando entramos los invitados nos aplaudieron y toda la cosa. Hasta me sentí importante.

GUS: Pobre, no sabes que al que le aplaudieron fue a mí. Pero si te sentiste importante, qué bueno; para que sientas lo que yo siento todos los días cuando salgo a la calle.

PEPE: Ay, bájale. Lo dices porque cuando sales a la calle la única que te aplaude es la que te despacha las tortas de tamal que te tragas por las mañanas en la esquina de tu casa. Y te aplaude porque te confunde con César Bono, el de la obra de "Defendiendo al Cavernícola"... como traes los pelos igual de alborotados que él...

GUS: No seas envidioso. Mejor seguimos con la reseña.

PEPE: Está bien, así ya no escuchamos las necedades de Gus.

GUS: Pues primero platicamos de algunas anécdotas que nadie conocía acerca de los inicios de Club Nintendo. Ya saben, de cuando Pepe, en lugar de ir a las juntas de Nintendo, se la pasaba con la chava de Mercadotecnia; o cuando yo me iba a Washington a platicar con los meros meros de Nintendo de America. Lo más padre fue que muchos de los presentes de alguna manera formaron parte de esas anécdotas, ya que son lectores desde hace trece años.

PEPE: Después vino una parte muy importante: la de poner a hablar a los presentes. Es que luego es bien difícil poner a la gente a hablar.

GUS: Nos ha pasado en otras pláticas, que a la hora que le pides a la gente que dé su punto de vista o que nos digan sus dudas, se quedan callados, unos se esconden atrás de otros para que ni los veas. Ponen cara de "yo no sé nada", como si les preguntaras en dónde se esconde Bin Laden.

PEPE: Pero en esta ocasión no fue así porque inmediatamente nos bombardearon con preguntas; qué cuantos años tiene Gus, que si es cierto que fue compañero de banca de Cri Cri, que si Maggie Heigge es hija suya y ya saben puras cosas importantes.

GUS: No es cierto, eso no nos preguntaron. Nos hicieron preguntas muy serias relacionadas con la situación actual de la revista y qué cambios tendría próximamente.

PEPE: Además de que hubo opiniones en contra de algunas cosas que se hacen actualmente.

GUS: Es verdad. A todos los chavos que opinaron que NO les gustan ciertas secciones o cosas de la revista les pedimos que se levantaran y se fueran.

PEPE: No es cierto; se les tomó muy en serio y respetamos su opinión.

GUS: La verdad es que vamos a tomar en cuenta todo tipo de comentarios, tanto aquellos a favor como los que están en contra. Porque sólo de esa forma se puede mejorar.

PEPE: Así que ténganlo por seguro de que todos esos comentarios ya los estamos analizando para ver de qué forma los vamos a aprovechar.

GUS: Así que, agradecemos a todos los asistentes su participación y ojalá pronto podamos contar con otro grupo interesado en venir a platicar con nosotros.

PEPE: Ya les haremos saber cuándo nos aventamos otra amena charla, para que participes con nosotros.

A petición de todos los presentes Gus tuvo que quitarse la gorra, ya que muchos pensaron que estaba pelón como fraile. Una imagen no vista regularmente.

PEPE: les prometo que para la próxima vez que realicemos un evento Retro Activo, en lugar de ponerles Nintendomanía para entretenerlos, Gus les va a bailar en traje de hawaiana con unos perritos Chihuahua con Axy y Spot. Esperen pronto una nueva convocatoria para otra charla de cuates.

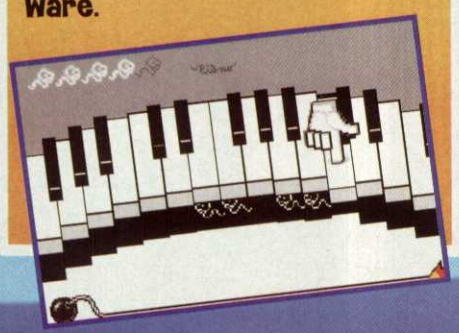
Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Nintendo.
Categoría: Minijuegos.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.

Wario Ware™ TWISTED!

© 2005 Nintendo.

Más Micro Games, más diversión

El antihéroe favorito de todos está de vuelta con una nueva colección de juegos para que todos tengamos diversión garantizada, además de llenar su bolsillo de dinero. Wario ha desarrollado accidentalmente un sistema para que sus juegos funcionen con el simple giro de tu Game Boy Advance SP; así que la acción tomará una nueva perspectiva. Este juego realmente nos agradó bastante, así que vamos a platicarte un poco más a fondo de qué se trata esta versión de **Wario Ware**.



Una genial invención... por accidente

Un día, **Wario** se encontraba frustrado porque no se le ocurría cómo lograr dinero fácil con su Game Boy Advance SP; debido a su enojo, arrojó su sistema contra la pared con enorme fuerza, descomponiéndolo de mala manera. Cuando se dio cuenta de su error, llevó su GBA SP con el **Dr. Crygor**, quien lo metió en un aparato de transformación que tiene la forma de una lavadora. Cuando el GBA SP emergió de dicho invento, ¡**Wario** descubrió que podía jugar sus Micro Juegos con sólo girar su sistema! Como **Wario** siempre se mantiene en busca de más actividades que le dejen una lucrativa ganancia, sin perder el tiempo llamó a sus desarrolladores de **Wario Ware Inc.** para que crearan una nueva serie de divertidos Micro Juegos que aprovecharan la tecnología que descubrió con su rabieta.

¿Qué hay del gameplay?

El concepto original de **Wario Ware** permanece sin cambios; es decir, tu deber es pasar un Micro Juego tras otro, hasta que cumplas con los necesarios para seguir avanzando. Cada evento dura solamente unos segundos, pero tus reflejos serán puestos a prueba en cada uno de ellos, pues dependiendo de la rapidez de tus reacciones, pasarás el juego o no. Claro está que en algunos modos podrás participar en uno o más Micro Juegos indefinidamente para imponer nuevos récords o tratar de romper los ya existentes. Lo mejor de **Wario Ware** es que no importando los cambios en cuanto a la manera de jugarlo, el concepto y diversión no se ven afectados para nada.

¡Gira tu GBA!

Cada cartucho de **Wario Ware: Twisted!** está equipado con un sensor que detecta los movimientos que le des horizontalmente a tu GBA. El chiste es que los juegos se controlan en su mayoría moviendo el GBA en giros a la izquierda o derecha, según sea necesario. Otros juegos requerirán además de que presiones el botón A, con o sin los giros del sistema. El control es tan simple, que aprendes a jugar en cuestión de segundos (especialmente si ya has jugado alguna de las versiones anteriores de **Wario Ware**), por lo que es altamente recomendable para videojugadores de todas las edades y géneros.

¡Toda la pandilla de Wario Ware Inc.!

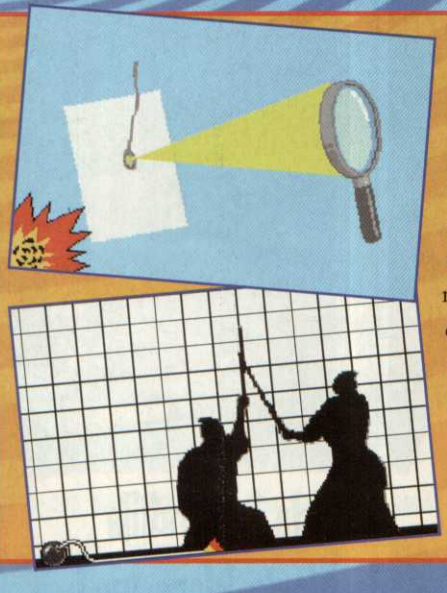
Así es, todo el equipo original que tanta diversión nos trajo en el primer **Wario Ware** está presente para presentarnos sus nuevas creaciones que podremos disfrutar en nuestro GBA SP. **Wario**, **Mona**, **Jimmy**, **Dr. Crygor** y los demás nos tienen una nueva serie de juegos basados en sus especialidades y géneros. Pero no creas que eso es todo: hay muchas sorpresas aguardándote en **Wario Ware: Twisted!**, así que deberás ponerte a jugar para poder habilitar todas las cosas secretas que contiene este cartucho.

Montones y montones de juegos

Son más de 200 Micro Juegos distintos los que encontrarás en este sensacional cartucho. Cada uno tiene su chiste, y deberás resolver rápidamente qué hacer en cada uno de ellos, pues recuerda que el tiempo apremia. Hay juegos en los que deberás presionar rápidamente el botón A para ejecutar una acción como levantar algo pesado, o bien, oprimir el mismo botón con precisión para activar un mecanismo en el momento justo. Pero lo más divertido es cuando tienes que medir tus giros para resolver situaciones comprometidas en los Micro Juegos. Por ejemplo, en uno de ellos debes guiar a un gatito a que cruce una tabla en lo alto de un edificio; así que debes girar con cuidado tu GBA SP. En otro juego, tu misión es cortar los elementos que arrojan al aire, así que debes girar rápidamente de un lado al otro tu sistema para lograr los cortes.

Recompensa para tu habilidad

Al ir progresando en **Wario Ware: Twisted!**, podrás ir consiguiendo más modos de juego; tendrás más Micro Juegos disponibles y muchas cosas más. Son más de 130 souvenirs de **Diamond City** los que debes obtener, incluyendo juegos extras, figuras, música, instrumentos y otras curiosidades. Si eres de los que gustan de recibir cosas por tu destreza con el control, seguramente no dejarás por nada del mundo de jugar **WWT**, al menos hasta tener todo lo que puedes conseguir.



Nuevos retos

Al ir avanzando por **WWT**, deberás poner a prueba tus reflejos y reaccionar rápidamente para poder pasar por los distintos Micro Juegos de cada uno de los personajes. La acción se irá poniendo más difícil conforme vayas avanzando, pues la velocidad se irá incrementando poco a poco, para darle más reto a las misiones. Después de una serie de juegos, deberás hacerle frente a una etapa especial que consiste en acabar con un jefe, o bien, pasar un evento específico.

Para niños de todas las edades

Alguna vez en nuestra revista mencionamos que **Wario Ware Inc.** era tan sencillo de jugar, que podías invitar a tus amigos, papás, abuelitos y a quien tú quisieras, por su control simple y dinámico. Pues en **Twisted**, las cosas no son más fáciles, pero sí más cómodas de realizar, gracias al sensor de movimiento. ¿Nunca invitaste a tu mamá a jugar, y viste que se movía junto con el control para que **Mario** brincara? Pues ahora deberá hacerlo para cumplir con los divertidos Micro Juegos. Obviamente, este título es recomendable para todo público, y lo mejor es que puedes jugarlo en cualquier parte a la que vayas.

Ranking

Master 9.0

Cuando jugué **Wario Ware Touched!**, creí que ya nada me sorprendería acerca de la franquicia en un buen rato, pero por fortuna estaba equivocado. **Wario Ware Twisted** para Game Boy Advance SP, es diversión pura; no tiene nada que ver con lo que hayas jugado antes, créeme; la incorporación de un sensor de movimiento al estilo de **Kirby Tilt and Tumble**, fue un gran acierto, que sirve para que experimentes nuevas experiencias. Me siento tan tranquilo al saber que el mundo de los videojuegos está en tan buenas manos... imagínense qué sería de nosotros los videojugadores sin Nintendo; pero mejor no lo pienses y disfruta de este título.

Crow 7.0

Sí, así es, ¡otra versión de **Wario Ware** está lista para el Game Boy Advance SP! Básicamente es la misma esencia, pequeños juegos que terminarán antes que te preguntes ¿y ahora, qué hago? Lo más interesante en **Wario Ware Twisted!** es la nueva característica de hacer los movimientos al sacudir o ladear la consola, algo similar a lo que quizá viste con **Kirby Tilt and Tumble**. De ser sincero, me gustó más **Wario Ware Touched!**, por el uso del *Stylus*, la doble pantalla, música y gráficos; pero en gustos se rompen géneros, así que chécalo y decide cuál opción es la que más te convence.

Panteón 10

Wario Ware ha sido uno de mis juegos favoritos de los últimos años, pues tiene el espíritu original de los videojuegos y cumple perfectamente con su principal cometido: divertir y entretener. Lo que más me gusta de esta serie es que no son simples versiones nuevas y ya, sino que no pierden el concepto original, además de que innovan en cada uno. Si eres un conocedor y sabes que los gráficos no importan cuando el gameplay es bueno, no dejes de checarlo; tú compartes mi opinión.

1 10

micel .com

TU CEL A TU ESTILO

+FONDOS+JUEGOS+TONOS+SERVICIOS EN WWW.MICEL.COM

TONOS $13 + IVA *

ENVIA EL TEXTO:

TONO + CNITONO CODIGO AL: 80008

POLYTONO + CNIPOLY CODIGO AL: 80008

EJEMPLO: CNIPOLY CLOCKS ENVIALO AL: 80008

CANCIÓN - ARTISTA	CÓDIGO
INFANTILES	
Barney el dinosaurio / Tema Principal	BARNEY
Bob el Construcor / Tema Principal	BOBCONST
El Chapulin Colorado / R. Gómez Bolaños	CHAPULIN
La Pantera Rosa / Tema Principal	PANTROSA
Los Changuitos / Infantil	CHANGUIT
Los Picapiedra / Tema Principal	PICAPDRA
Super Mario Bros	SMARIOB
Weecy weecy araña / Infantil	WEECYARA
Superman / Tema Principal	SUPERMAN
The Muppets Show / Tema Principal	MUPPETSUER
LO MEJOR DE: ROCK EN ESPAÑOL	
Clavado en un bar / Maná	CLAVADO
Corazón espinado / Santana	CORAZONE
Dia cero / La Ley	DIACERO
En el muelle de San Blás / Maná	SANBLAS
Eres mi religión / Maná	MIRELIGN
Hechicera (coro) / Maná	HECHICER
La Carencia / Panteón Rococó	CARENCIA
La Ingrata / Café Tacuba	INGRATA
La Muralla Verde / Enanitos Verdes	MURALLAV
Mariposa Traicionera / Maná	MARIPOSA
Rayando el Sol / Maná	RAYANDO
Triste canción / El Tri	TIRISTECA
Viento / Caifanes	VIENTO
La Morena / Ilegales	LAMORENA
TOP 20	
¡¡EEEEE OOOO, UUEEEEOO!! / Abucheos	EO
El Mariachi loco / Varios	MARILOCO
Lero lero / Burla	LEROLERO
OLE, OLE OLE OLE / Porras	PORRA2
Secreto de amor / Joan Sebastian	SECRAMOR
Tatuajes / Joan Sebastian	TATUAJES
Boys don't cry / The Cure	BOYSDONT
Bring me to life / Evanescence	BRINGME
Enjoy the silence / Depeche Mode	ENJOYSIL
Song 2 / Blur	SONG2
Golosa / Impacto MC	GOLOSA
Papi Chulo / Lorna	PPCHULO
California Dreamin' / Benny Benassi	CALIFORN
In my Place / Coldplay	MYPLACE
Ironic / Alanis Morissette	IRONIC
La Bamba / Ritchie Valens	LABAMBA
This love / Maroon 5	THISLOVE
Trouble / Coldplay	CTROUBLE
Y.M.C.A. / Village People	YMCA
Miedo / Pepe Aguilar	MIEDO

TONO: funciona en celulares **GSM (con chip) NOKIA** p.ejem: 1100 3395 3650 7210 8390 8890 8910; **SONY ERICSSON** p.ejem: T230 T300 T610 Z600; **SAMSUNG** R225 R210 T100 **LG** W3000s. Para celulares **TDMA (sin chip)**, envia el texto: **CNITONOT CODIGO** al **80008** p.ejem: **NOKIA** 1220 3220 5125 8260 8265; **SAMSUNG A325**

Para celulares **MOTOROLA GSM**, envia el texto: **CNITONOM CODIGO** al **80008**

Funciona en los modelos: C332 C331 C330 E380 T720

POLYTONO: para celulares que soporten tonos polifónicos y que tengan acceso a WAP configurado. Recibirás como respuesta un link, accésalo desde tu celular y baja el polytono.

JUEGOS

ENVIA EL TEXTO: CNIJUEGO CODIGO AL: 31416

$26 + IVA * EJEMPLO: CNIJUEGO RALLY ENVIALO AL: 31416

AZTEC WARRIOR

CODIGO AZTEC

Grupos de Compatibilidad*: MV N30 N40 N60 N76 SE6 SEKZ SAM SHG LG7050 Panasonic X60

ATOMIC GALAXA

CODIGO GALAXA

Grupos de Compatibilidad*: N60 SEG SEKZ

ATOMIC INVADERS

CODIGO INVADERS

Grupos de Compatibilidad*:MT N30 N40 N60 SAM SIE SEG SEKZ

ATOMIC COPTER CAVE

CODIGO COPTER

Grupos de Compatibilidad*:MT N30 N40 N60 SAM SIE SEG SEKZ Philips 755

AIR RAZOR

CODIGO AIRRAZOR

Grupos de Compatibilidad*: MT N0 N60

CRIME REPORTER

CODIGO CREPORTER

Grupos de Compatibilidad*: MV N40 N60 SAM SHG SEG SEKZ

*GRUPOS DE COMPATIBILIDAD:

MV	MOTOROLA: V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620
N30	NOKIA: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i
N40	NOKIA: 3100, 3108, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 6830, 7200, 7210, 7250, 3100b, 7250i
N60	NOKIA: 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage
N76	NOKIA: 6650, 7600
SE6	SONY ERICSSON: T610, T616, T618, T630, Z500, Z600, K700i
SEG	SONY ERICSSON: P800, P900, P802, P908
SEKZ	SONY ERICSSON: Z1010, K700
SAM	SAMSUNG: E700, E710 E715
SIE	SIEMENS: C60, MC60, M55, S55, SI55
SHG	SHARP: GX10, Gx20
SAG	SAGEM: MY-V65, MY-V75

JUEGOS: tu celular debe tener WAP configurado Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el juego..

FUNNY tones

ENVIA EL TEXTO: CNIFUNNY CODIGO

EJEMPLO: CNIFUNNY ELGAS AL 80008

policia
"Pareja, tenemos un 2 - 4 - 80... afirmativo..." — CODIGO POLICIA

EL GAAAS!!!
El particular llamado del gas que ya conoces... — ELGAS

JOVEN... ALÍ LE HABLAN!!!
Claro, con todo y el tipico acento! — JOVEN

lleve pino y cigarros!!!
El clásico MEROLICO de la esquina! — LLEVE

CARTITA DE AMOR
"Con todo, tooodo... lo que me sobra" — CARTITA

ve en la tabla de abajo los grupos de compatibilidades para ver si puedes adquirir este servicio

NUEVOS FONDOS

ENVIA EL TEXTO: CNIFONDO CODIGO AL: 80008

$13 + IVA * EJEMPLO: CNIFONDO AMIGOS AL: 80008

FONDOS: tu celular debe tener WAP configurado. El CODIGO es la palabra debajo de cada imagen. Recibirás como respuesta un mensaje con un link, accésalo desde tu celular y descarga el fondo. Funciona en celulares **NOKIA:** 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage; **PANASONIC:** G60, GD88; **SONY ERICSSON:** Z600, T610; **MOTOROLA:** E380, E365, C650, V300, V303, V400, V500, V525, V555 V600, V620; **SAMSUNG:** SGH-V200, S100, SGH-X105; **SIEMENS**SL55.

HAZ QUE TU CELULAR TE LLAME POR TU NOMBRE

$13 + IVA *

NAME TONES

ENVIA EL TEXTO: CNINAMETONE NOMBRE AL: 80008

EJEMPLO: CNINAMETONE JORGE AL: 80008

JORGE TE HABLAN !!!!!

TENEMOS TODOS LOS NOMBRES

Y SI NO LO TENEMOS TE LO ENVIAMOS EN POCO TIEMPO

ya no hay pretexto....

siempre sabrás que te hablan a ti

ve en la tabla de abajo los grupos de compatibilidades para ver si puedes adquirir este servicio

TABLA DE COMPATIBILIDADES:

Nokia: 3230, 3300,6260, 6230, 6600, 6630, 6670, 7270, 7280, 7600, 7610, 9300, N-Gage, N-GageQD. SonyEricsson K500, K700, P910, S700 Samsung: B100, E720 Motorola: V3, V980, V555, V501 Alcatel: One touch 756

Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece MICEL funcionan si tienes un TELCEL. Estos son algunos de los equipos que soportan los servicios de MICEL, si el tuyo no aparece aqui visita www.micel.com para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad y en www.micel.com ATENCIÓN A CLIENTES MICEL Lada sin costo: 01 800 00 64235 o escribe a soporte@micel.com. *Aplican tarifas de transporte TELCEL GSM (para servicios que utilizan WAP).

telcel

Nintendo DS:
El futuro viene a la vista

A poco más de cinco meses de su lanzamiento, el Nintendo DS sigue por el buen camino, ofreciéndonos innovadoras formas de juego que van más allá del uso del Stylus. Ahora, en esta segunda parte del 2005, los licenciatarios sacarán sus ases que tenían bajo la manga para dar pie a una nueva oleada de diversión portátil.

Nuevos títulos para todos los gustos

En las siguientes páginas te presentaremos los títulos que han causado sensación, como **GoldenEye: Rogue Agent**, **Animal Crossing** o el tan esperado **Castlevania DS.** Pero allí no termina todo: también te ofrecemos entrevistas con los desarrolladores de varios juegos –incluso un interesante comentario de Hironobu Sakaguchi, a quien le debemos títulos como **Final Fantasy**.

Esto apenas es una pequeña muestra de lo que pronto tendrás en tus manos; así que no te pierdas los próximos números de Club Nintendo porque ya tenemos el E3 en puerta y allí se anunciarán más juegos que seguramente te fascinarán, ya que ahora los programadores cuentan con más experiencia en la programación del DS, y gracias a ello, tendremos títulos que desafiarán toda limitante. ¡Iniciemos!

Age of Empires II: The Age of Kings

Majesco • Finales 2005

Majesco se encarga de traer el exitoso juego de PC **Age of Empires II: The Ages of Kings** en exclusiva para el DS, conservando la emoción del juego de estrategia original. Al inicio, tienes cinco civilizaciones para elegir, construir y mejorar más de 15 tipos de edificios, y crear, entrenar y comandar más de 50 tipos de unidades. Nuevas tecnologías estarán disponibles conforme avances en las eras.

Innovaciones del DS: La pantalla superior muestra toda la información necesaria y estadísticas, dejando a la inferior con una plena vista del campo de batalla. Los desarrolladores también prometen el uso de la *touch screen* y soporte *Wi-Fi* para cuatro jugadores.

GoldenEye: Rogue Agent

Electronic Arts • Junio 2005

La versión potátil del nuevo juego de **James Bond** luce realmente impresionante. Así como en la versión casera, tomas el papel de un agente renegado armado con un ojo sintético que le da poderes especiales. Mientras estás empleado con **Auric Goldfinger**, te enfrentarás a un sinnúmero de enemigos de **Bond**, incluyendo al **Dr. No**, **Oddjob** y **Xenia Onatopp**.

Innovaciones del DS: La pantalla táctil es útil para checar la cantidad de municiones disponibles, interferir dispositivos electrónicos, decodificar sistemas de seguridad, etc. Lo mejor de todo es que el juego contará con varias modalidades para competencia inalámbrica para hasta siete jugadores.

Una nueva fantasía

Hironobu Sakaguchi, la mente maestra detrás de la serie de Final Fantasy, reveló recientemente que su nueva compañía, Mistwalker, está desarrollando un juego de RPG/Estrategia para el DS. "Soy un gran fan de este género, pero nunca he desarrollado uno por mi cuenta," dijo Sakaguchi en una entrevista con el sitio japonés del Nintendo DS. "Estoy involucrado en el diseño y desarrollo del juego. Usando la pantalla táctil, puedes moverte en una cuadrícula y activar los comandos; siento que el DS es perfecto para los juegos de este género. Me gustaría utilizar nada más el *Stylus*, y que los usuarios se adentren en un mundo a través de la pantalla táctil. No hay fecha oficial para su lanzamiento, pero te mantendremos al tanto.

Castlevania DS

Konami • Fall 2005

Centrado en el año 2036, **Castlevania DS** te lleva a los eventos ocurridos un año después de **Aria of Sorrow** (GBA). Un misterioso culto, triste porque **Soma Cruz** falló en cumplir su destino de volverse la reencarnación de **Drácula**, busca sacrificar a nuestro héroe para dar origen a un nuevo amo oscuro. Más que esperar porque sus enemigos vengan a él, **Soma** decide ir a la ofensiva, llevándolo a un castillo muy familiar.

Siguiendo los pasos de los recientes juegos de **Castlevania**, la serie de DS debuta con elementos de tipo RPG ligero y un mapa de laberinto que esconde secretos y armas especiales. El sistema de almas de **Aria of Sorrow** regresa, premitiéndote aprender nuevos poderes y habilidades al capturar las almas de tus enemigos previamente destruidos.

Innovaciones del DS: Mientras controlas la acción en la pantalla inferior, la parte superior desplegará al enemigo y la información del jugador, o un mapa que se actualiza en tiempo real al explorar el castillo. Quizá no suene tan glamuroso como el uso de las dos pantallas, pero en **Castlevania** te servirá explorar los mapas para encontrar un cuarto secreto o recordar la ubicación de la zona.

Si seguiste nuestra cobertura del juego, ya sabrás sobre la función de la pantalla táctil en los bloques de cristal que se inerponen en tu camino, y trazar sellos mágicos para desterrar a los jefes. Konami también reveló que cieras almas te permitirán ejecutar ataques específicos en los enemigos vía Stylus, o también puedes usarlo para transportarte a diferentes locaciones dentro del castillo; interesante, ¿no?

En cuanto a la conectividad inalámbrica, podrás intercambiar almas con otros jugadores; incluso, Konami espera agregar algún tipo de modo competitivo, pero todavía no es seguro.

Entrevista: Koji Igarashi, Productor

Nintendo Power: ¿Cómo se envolvieron con Castlevania?
Koji Igarashi: Trabajé en un videojuego que se llama **Tokimeki Memorial** en la PC Engine (como programador y escritor de escenario). Después de que el desarrollo terminó, me pidieron que preparara una nueva historia para su secuela, pero ocupé todo mi conocimiento y revelé la historia completa del concepto... No podía llegar con una nueva idea, así que dije "no puedo". Luego mi jefe me preguntó: "¿qué quieres hacer para tu próximo trabajo?". Y obviamente le pedí trabajar en **Castlevania**. Así fue como inicié en esta franquicia.

¿Por qué decidieron hacer una secuela directa de Aria of Sorrow? Eso es inusual en Castlevania.
El sistema táctico de almas de **Aria of Sorrow** probó ser un magnífico modo de juego. Nosotros recibimos bastantes comentarios positivos de la prensa y de los consumidores, por lo que conservamos el estilo de juego y lo mejoramos. Las almas son activadas por el poder que gobierna a todos los monsruos. **Soma**, de **Aria of Sorrow**, es el único tipo que tiene dicha habilidad. Por ello no podíamos cambiar al personaje principal, y eventualmente decidimos hacer una secuela directa del juego.

¿Qué tan mejoradas están las gráficas y sonido con respecto a la versión de Game Boy Advance?
En términos de gráficas, el Nintendo DS permite mejores presentaciones como el *multiscroll*, teniendo la ventaja de hacer cosas más vistosas. Además, el DS ofrece mejor capacidad de sonido a diferencia del anterior Game Boy Advance.

¿Prefieres 2-D o 3-D?
Personalmente, 2-D.

¿Esto derramará alguna luz en los mitos de Castlevania? Mejor dicho, en la destrucción de Drácula de 1999 (como se alude en Aria of Sorrow)
Consideramos a **Aria of Sorrow** y su versión de DS como una segunda generación en toda la franquicia de Castlevania. La clave es el nuevo y oscuro amo y la encarnación de **Drácula**. Por supuesto, queremos dar un nuevo enfoque en los mitos de **Castlevania**, y haremos un direrente "linaje" para la serie.

El arte de los personajes (como vemos en la pantalla de estatus) es diferente de los recientes Castlevania. ¿Por qué el cambio?
Cuando trabajamos en el Game Boy Advance, el *hardware*, por sí mismo, era portatil y fácil de transportar, pero nos dimos cuenta de que el mundo de **Castlevania** es demasiado oscuro y pesado para los usuarios de consolas portátiles. Nosotros lo admitimos, pero desde que el título es divertido para casi todos los jugadores, quisimos conscientizar a la audiencia juvenil. Por lo que esta vez, para lograr una imagen con mayor luz, creamos un nuevo estilo de animación.

¿Hay mayor énfasis en osbtáculos y elementos de plataformas con respecto a los juegos anteriores de Castlevania?
Mayor énfasis, hmm... Discutí con el equipo de desarrollo una y otra vez sobre agregar volumen al juego e implementar nuevos ataques con mejores movimientos. Originalmente, la configuración de botones de **Castlevania** fue diseñada con el *pad* direccional y botones ordinarios. No queríamos cambiar esta parte y, al mismo tiempo, no queríamos que la pantalla táctil interfiriera con la acción pura y original de las partes anteriores... necesitábamos un balance. Así que decidimos diseñar partes en la pantalla táctil que requirieran acciones menos complejas, y al mismo tiempo, que mantenga el tradicional *gameplay* de **Castlevania** con los típicos botones y *pad* direccional.

Hemos visto que la pantalla táctil sirve para dibujar sellos mágicos y destruir bloques. ¿Tendrá otros usos en el juego?
Los sellos mágicos y bloques destruibles son dos g randes ejemplos, pero hay muchos otros más. Algunos de los aliados de los guardianes de almas pueden ser localizados con el *Stylus*, por mencionar otro ejemplo.

¿Qué es lo que más te emociona del DS como creador de juegos?
Estoy muy emocionado. Si me permitieran salirme de la franquicia de **Castlevania**, eso me daría más libertad (ríe). De nuevo, el juego de **Castlevania** está usando el pad direccional y botones para las acciones. Nosoros no pudimos emplear todos los botones de DS. Si fuera asignado a nuevos juegos, experimentaría con todas las opciones.

La parte de mayor diversión en Castlevania para Nintendo DS, es la función de la pantalla táctil, que ninguno de los otros juegos tenian. Justo como un *mouse* de PC, los jugadores pueden tocar directamente la pantalla y hacer algo. Ese es una gran emoción para mi, siendo un creador de juegos y jugador.

La serie siempre fue aplaudida por su variedad de míticas criaturas. ¿Cómo fue que el equipo vino con nuevas ideas para los enemigos?
Básicamente, quedó en las preferencias de mi equipo. Algunos secretos: primero, pensamos en el diseño simple del juego y de allí salieron algunas míticas criaturas. Bueno, más o menos. Varios de los monstruos extraños fueron diseñados por mí. ¿Recuerdas el *Sky Fish* de *Aria of Sorrow*? Fue mi idea.

¿Le hicieron cambios al sistema táctio de almas?
Basicamente, es lo mismo, pero mejorado. Con **Aria of Sorrow**, una vez que obtenías el alma, eso era todo. Pero en esta nueva versión, al conseguir algunas almas una y otra vez, te dará *power ups*. Las almas gobernadas por el poder son usadas en diferentes propósitos en el DS.

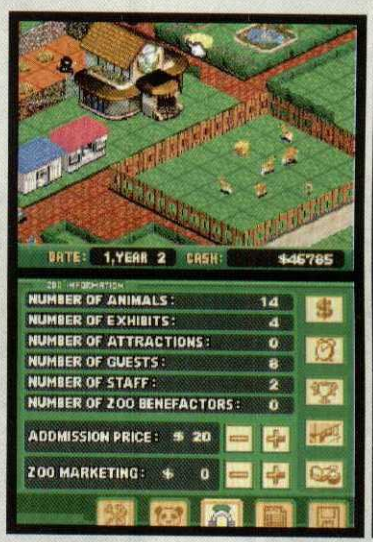
¿Cuáles son los elementos más importantes de un juego portátil?
Los elementos importantes de un videojuego portátil. Puedes iniciar y terminar un juego fácilmente. Y, por supuesto, el juego debe ser divertido.

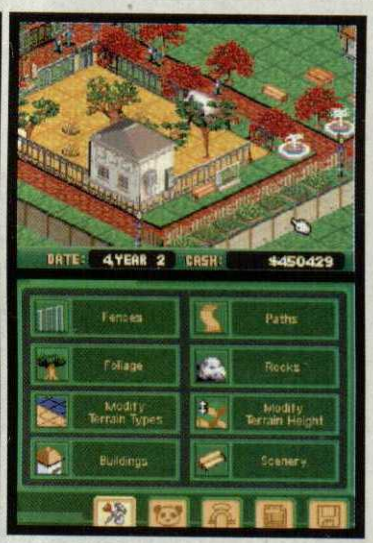
Zoo Tycoon

THQ • Finales 2005

Zoo Tycoon te permite manejar cada aspecto de un zoológico de clase mundial. Tú comprarás y cuidarás a una gran cantidad de animales, construirás atracciones y exhibiciones, contratarás pesonal y pondrás precios, todo en un esfuerzo para mantener a tus visitantes felices.

Innovaciones del DS: El DS es perfecto para los juegos de simulación como éste —navegar por los menúes con la pantalla táctil es rápido e intuitivo—. Todas las opciones e información que necesitas están frente a tus huellas digitales (literalmente), sin obstruir la vista de tu parque. Como resultado, el juego de DS debe permanecer similar a la experiencia en PC.





Entrevista: Jason Garwood, manejador del proyecto

Nintendo Power: ¿Puedes decirnos un poco sobre cómo fue posible traer ese juego popular de PC al Nintendo DS?
Jason Garwood: Un gran trato de trabajo fue logrado para adaptar un título de simulación como **Zoo Tycoon** al Nintendo DS, y siempre será un reto, así que tú definitivamente debes checar todas las opciones. En verdad ayuda a tener una plataforma tan buena como el DS. Honestamente no creo que hubiéramos podido hacer este título en otra plataforma, o al menos no funcionaría tan bien sin la pantalla táctil del Nintendo DS.

¿Qué tan similar es el juego de PC (o sus secuelas) con la nueva versión para Nintendo DS?
Pensamos que el juego es similar al primer **Zoo Tycoon** en muchos aspectos y hemos usado detalles del título original como influencia principal. Muchos de los animales que puedes ver en el primer título aparecen en **Zoo Tycoon DS**, y el aproximamiento general al *gameplay* es demasiado similar a la versión de PC. Por el otro lado de la moneda, la tecnología de pantalla doble del nuevo portátil de Nintendo, combinada con algunas de las otras adiciones que planeamos incluir en **Zoo Tycoon DS**, resultará en un título único que los fans de la franquicia en PC disfrutarán al máximo y, sobre todo, les dará más opciones y grandes expereriencias de juego.

¿Por qué decidiste traer específicamente Zoo Tycoon a un portátil?
Como te mencioné antes, personalmente creo que una de las mayores razones por las que un juego com **Zoo Tycoon** no se había hecho para un sistema portátil hasta ahora, es que no había nada como el DS en el mercado. Hay muchas mecánicas que envuelven el *gameplay* de **Zoo Tycoon** y que sería muy complicado hacer en otros portátiles.

¿El juego utilizará otras opciones de DS aparte de la pantalla táctil?
Ciertamente estamos buscando usar tantas capacidades del Nintendo DS como sea posible y este juego será único dentro de la familia de DS. Pero no estoy seguro de entrar en más detalles en este momento. Lo lamento.

¿Qué opinas del *hardware* del Nintendo DS?
Quizá esa debió ser la primera pregunta juzgando mis responsabilidades (ríe). En estos momentos, estoy muy emocionado y encantado con el DS en general. Creo que es un gran producto. Ninendo continúa innovando en muchos aspectos y el DS no es la excepción, ya que mediante este pequeño y poderoso sistema es que podemos crear juegos como **Zoo Tycoon**.

Meteos

Bandai • Primavera 2005

Antes de colaborar en **Meteos** en el estudio Q Entertainment, Tetsuya Mizuguchi produjo **Sega Rally**, **Space Channel 5** y **Rez** mientras trabajaba en Sega, y Masahiro Sakurai creó **Kirby** y **Super Smash Bros.** como director de HAL Laboratories. El impresionante pedigrí es evidente en sus últimas creaciones. A primera vista, **Meteos** parece un *puzzle* más, pero aun así tiene su encanto. Mientras los bloques multicolor caen del cielo, tu objetivo es alinear tres piezas similares. En lugar de simplemente desaparecerlas, los bloques se disparan en el espacio. Si el peso es demasiado y las piezas no logran su fuga a gran velocidad, debes realizar diversos combos para darles una ayudadita. Es loco, frenético y muy divertido.

Innovaciones del DS: Como ocurre en **Polarium**, aquí debes usar el *Stylus* para mover los bloques en el campo de juego, logrando mejor control de los movimientos. El juego también ofrece una modalidad inalámbrica de juego *multiplayer* para cuatro participantes y con un solo cartucho.

Entrevista: Masahiro Sakurai, director, y Tetsuya Mizuguchi, productor

Nintendo Power: ¿Cómo decidieron que su primer trabajo juntos sería para el Nintendo DS?
Masahiro Sakurai: Cuando me convertí en un agente libre, Tetsuya Mizuguchi me contactó inmediatamente, pidiendo que diseñara un juego tipo *puzzle* para los sistemas portátiles de siguiente generación. Crearlo para el DS fue algo que decidimos tiempo después.

Tetsuya Mizuguchi: Cuando le pedí al Sr. Sakurai que diseñara un *puzzle*, otra idea vino a mi mente y de allí nació la de **Meteos**. Nosotros creamos una versión experimental en Q Entertainment y se volvió extremadamente divertida. La idea de mover los bloques usando la pantalla táctil del DS fue algo que decidimos después, pero pienso que es perfecta para este juego.

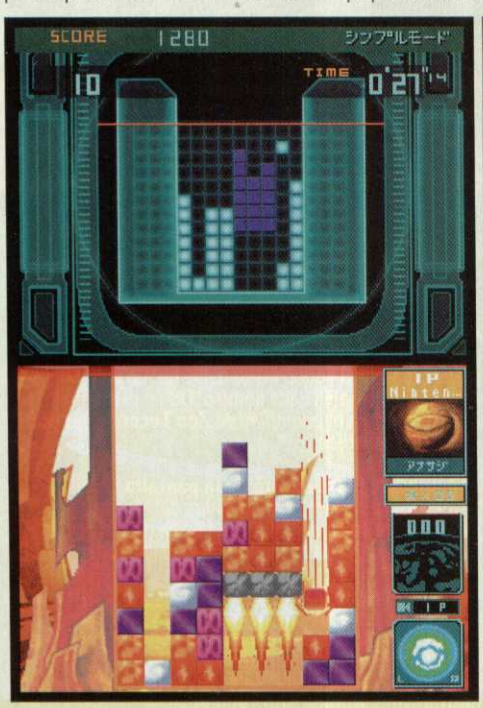
¿Qué les atrajo a ustedes como creadores de juegos?
MS: En primer lugar, el juego luce como un simple *puzzle*, y encajará muy bien en dicha categoría. Pero en realidad, es un juego de acción intensa. La única similitud con otros títulos podría ser que ciertas cosas ocurren cuando los colores son acomodados; para ver un video, por favor vayan a: http://planetmeteos.com-/movie/play_050124.html.

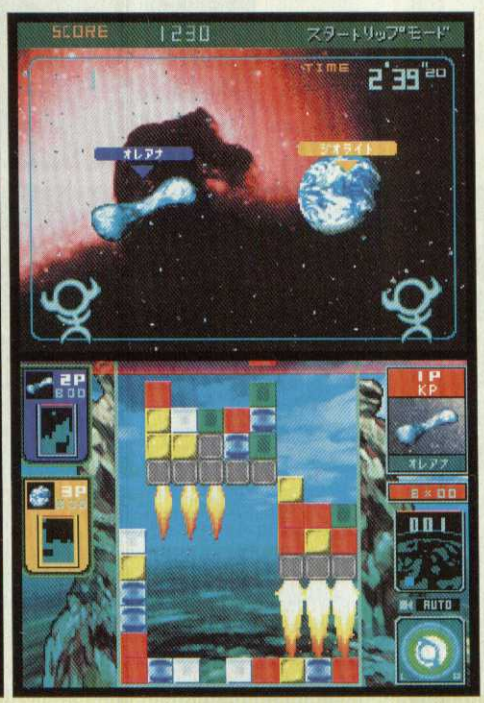
Es un diferente tipo de juego, y su dificultad transmite su encanto. Los novatos pueden jugarlo y divertirse sin pensar en la estrategia, mientras que los expertos pueden usar el acelerador de tiempo para incrementar la velocidad del juego. Nosotros hemos intentado crear un título que pueda ser divertido para todo tipo de audiencias.

¿Cuáles son los elementos más importantes de un juego portátil?
MS: La facultad de tomarlo y jugar con él. Está bien volverse un adicto al juego, pero también es importante ser capaz de volver a las actividades diarias en cualquier momento.

TM: Con respecto a los juegos portátiles, el tiempo y lugar son factores importantes. Creo que la posibilidad de jugar en cualquier parte encaja con el estilo de vida que tenemos actualmente. Además, es atractivo el poder intercambiar datos de forma inalámbrica o usar audífonos para disfrutar la música.

Los títulos anteriores del Sr. Sakurai (Super Smash Bros. Melee, Kirby Air Ride) han ofrecido bastantes bonus, dando a los juegos una cualidad adictiva. ¿Esto es una parte importante de tu filosofía de diseño?; de ser así, ¿cómo lo aplicaste a Meteos?
MS: **Meteos** tiene un elemento llamado salón de mezclas o composiciones. Inicialmente, sólo podrás jugar en cuatro planetas, pero mientras sigas jugando, será necesario dispararle a varios meteoros y combinarlos con otros planetas. Los bloques que desaparecen, ahora funcionan como una recompensa para el jugador.





Siento que es imposible mantener interesantes a los juegos actuales presionando sólo botones como vimos en el viejo Famicom (NES). También creo que es cruel complicarle los juegos a los novatos, así que es necesario iniciar con lo básico para no complicarlos.

Muchos de los juegos del Sr. Mizuguchi se han enfocado en la música, ¿Ocurre esto en Meteos?
TM: Pedí que la música variara dependiendo de la acción con los meteoros. Mientras juegas **Meteos**, habrá ocasiones en las que parece como si compusieras música. También, cada planeta tiene un sonido diferente de acuerdo con su atmósfera. Este juego es definitivamente interesante, incluso al disfrutar las melodías.

¿Hay algo más que quisieras decirle a nuestros lectores sobre Meteos y Q Entertainment?
MS: ¡Será tu perdición si no checas este nuevo y bizarro juego!

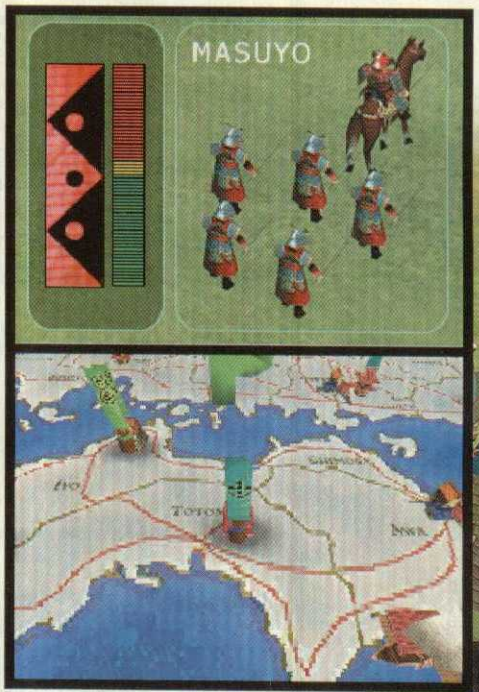
TM: **Meteos** es un juego simple y completamente nuevo. Estoy agradecido con el equipo y por las habilidades de Q Entertainment y del Sr. Sakurai, quien inicialmente creó el concepto. Sinceramente espero que todos se diviertan al jugar **Meteos**; ¡es muy entretenido!

Shogun Warrior

Namco • Octubre 2005

En este juego de estrategia en tiempo real de Namco, debes conquistar armadas vecinas y unir al Japón feudal bajo tu dominio. Los guerreros **Shogun** se ven en impresionantes gráficos tridimensionales. Tú usarás tácticas militares y diplomacia para lograr tus objetivos, e incluso puedes contratar ninjas para asesinar a los políticos rivales.

Innovaciones del DS: Era cuestión de tiempo para que alguien anunciara un RTS para el DS. Reemplazando la sencilla interfase de muchos intentos caseros y portátiles del género, la pantalla táctil te permite mover tropas a través del campo de batalla. Algunas situaciones como peleas en los bosques, castillos, duelos marítimos y combates entre ninjas, se juegan mediante el *Stylus* en pantallas de minijuegos.



Nintendogs

Nintendo • Pendiente

Nintendogs (título tentativo) te permite criar un canino digital, participar en *shows* y usar tus ganancias para comprarle *items* a tu mascota. El juego será lanzado en tres versiones para Japón, y cada una contiene cinco diferentes alimentos. Nintendo de América ha comentado que será muy similar a la versión americana.

Innovaciones del DS: Usarás la pantalla táctil para interactuar con tu compañero portátil (jugar con él, bañarlo, etc.), y el micrófono te permite guardar el nombre de tu perro y hasta 15 diferentes comandos de voz. Utilizando las capacidades inalámbricas, tu mascota virtual reaccionará cuando sienta a otro propietario de **Nintendogs** cerca. Así podrás entonces llevar a tu perro al parque del juego y participar de forma inalámbrica, además de otras interesantes opciones.

Snowboard Kids DS

Una de las más oscuras franquicias que encuentran su camino en el DS es Snowboarding Kids, de Atlus. No creas que será una adaptación directa de la versión de Nintendo 64, sino que el equipo de desarrollo está creando el juego desde el inicio. "Hice mucha labor de investigación y chequé lo bueno y lo malo de los dos títulos originales," dijo Akiyasu Yamamoto. "Mientras los *items* y trucos estaban disponibles anteriormente, no tenían grandes efectos en su desarrollo. No creo que haya sido el intento principal de los diseñadores. Así que lo ajustamos al agregar nuevos elementos a la versión de Nintendo DS. Habrá un mayor énfasis en los trucos, porque lograrlos incrementará tu velocidad y el número de disparos existentes. Creemos que con este ajuste tendremos un juego más divertido y con más reto". Un claro ejemplo es que los personajes de formas raras fueron cambiados por diseños más estilizados. Esperamos tener nuevos detalles y las primeras imágenes del juego en los próximos meses.

Pac-Pix

Namco • Primavera 2005

El viejo héroe de los videojuegos se encuentra atrapado dentro de un libro encantado. Para ayudarlo a escapar, debes usar la pluma mágica para derrotar a los fantasmas que lo capturaron.

Innovaciones del DS: **Pac-Pix** aprovecha las ventajas de la pantalla táctil para crear una experiencia increíble. Tú dibujas a **Pac-Man**, flechas e incluso bombas para pelear con una variedad de traviesas apariciones, incluyendo una curiosa colección de Jefes. Al conducir a **Pac-Man** sobre un *switch*, se abrirá un camino hacia la pantalla superior, donde encontrarás *items* especiales, así como fantasmas tratando de evadir tus mordidas.

Entrevista: Hideo Yoshizawa, Productor

Nintendo Power: ¿Cómo salió la idea de hacer Pac-Pix?
Hideo Yoshizawa: Originalmente, teníamos la idea de hacer un juego de Arcadia hasta hace pocos años. La idea vino del Sr. Shinoda, quien se inspiró al ver cómo el texto desaparecía en una PDA de Apple. Cuando escribes una letra mal, puedes borrarla y se irá como un pequeño brote de humo; tal detalle era tan intuitivo que le dio la idea para el juego. Un prototipo fue creado en ese momento, pero no estaba totalmente desarrollado y fue puesto en espera. Después, dos años más tarde, tratamos de vender la idea para uso en una PDA, pero la audiencia de esos dispositivos no era la adecuada. Finalmente, con el DS, fue la oportunidad que esperábamos.

Pac-Pix fue mostrado originalmente como un demo en el último E3. ¿Qué tipo de comentarios recibieron de dicho demo, y cómo afecto la evolución del juego?
Recibimos muy buenas criticas por parte de mucha gente en la industria, pidiendo que desarrollaramos el producto completo, así que reunimos al equipo del proyecto. En este punto, nos sugirieron hacer un mejor uso de la pantalla superior y por eso incluimos la opción de la zona de *items*. Sin mencionar el detalle de la flecha que permite a los jugadores dibujar figuras que volarán a la pantalla superior. Siento que hemos incorporado bastante bien la segunda pantalla en el *gameplay* del título.

¿Cuáles fueron algunos de los retos en crear un juego basado en dibujos?
La idea de que el jugador tenga la libertad de de terminar el tamaño, forma y lugar para dibujar es tan increíble y diferente de lo tradicional, fue un verdadero reto. De cualquier manera, sabíamos que esta idea era la parte fundamental del juego, así que continuamos poniendo nuestros esfuerzos en hacer que el concepto trabajara como un título de acción.

¿Trabajas diferente con los desarrolladores de DS que con los que usan otras plataformas? Si es así, ¿cómo?
Pienso que la mejor parte de trabajar en el DS es que podemos fácilmente intentar nuevas cosas y ver qué ocurre. También, nuestros programadores tienen mucho trabajo divertido al pensar en el *hardware*.

¿Cuáles crees que son los elementos más importantes de un portátil?
Definitivamente que sea fácil de agarrar y de jugar. Nosotros mantenemos ese estilo de juego en mente cuando creamos lo básico del título. Pero puede ser tan divertido que no podrás detenerte.

Pronóstico extendido

Los juegos que hemos presentado en este espacio, representan una parte de los títulos que vendrán en el 2005 para el DS. La siguiente lista contiene todos los otros juegos que se planean para este año, organizados por compañía. Por favor, toma en cuenta que no todos los nombres son oficiales.

Activision
- Madagascar
- Shrek Superslam

Aruze
- Brain Twisting Game Vol. 1

Atari
- Dragon Ball Z

Atlus
- Caduceus
- Choro Q DS
- The Game of Life
- Shin Megami Tensei

Bandai
- Mobile Suit Gundam Seed
- One Piece

Madagascar

Buena Vista Interactive
- The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe

Capcom
- Mega Man Battle Network
- Viewtiful Joe

Chun Soft
- Fushigi no Dungeon

Conspiracy Entertainment
- Johnny Rocketfingers

Crave Entertainment
- World Championship Poker Deluxe Series

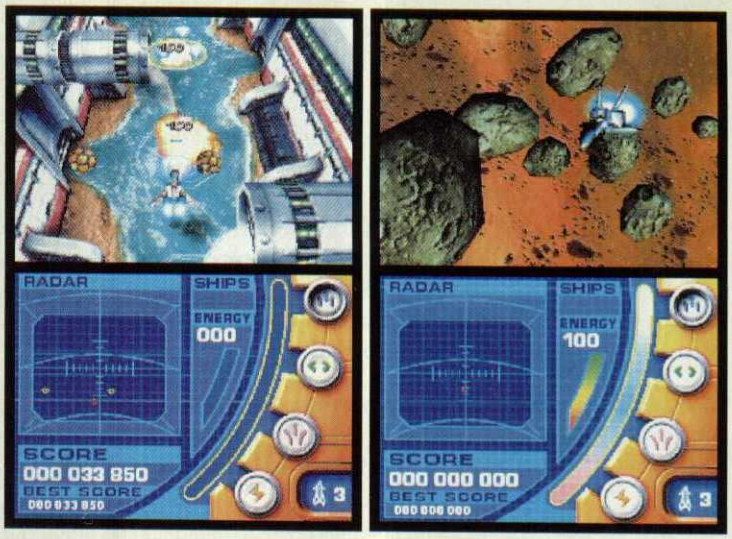
Disney Interactive
- Kim Possible 4
- Lizzie McGuire
- That's So Raven

Nanostray

Majesco • Julio 2005

Después de exprimir varios de los efectos de 3D del GBA con la serie de **Iridion**, ahora los desarrolladores parecen estar trabajando con la misma magia para el DS en **Nanostray**. El *top-down shooter* muestra múltiples escenarios, llevándote a la batalla desde las montañas árticas hasta los asteroides.

Innovaciones del DS: Mientras navegas en tu nave y disparas las armas al viejo estilo, la pantalla inferior ofrece controles táctiles para funciones como escaneo de Jefes, manejo inmediato del arsenal, radar en vivo y control del hiperespacio. La función inalámbrica consiste en combates de dos jugadores y el clásico estilo de *head to head*.



Need for Speed Underground 2

Electronic Arts • Abril 2005

El juego de mayores ventas en el año llega al Nintendo DS con un *engine* más suavizado, múltiples formas de competencia y toda la personalización que has visto en las versiones caseras.

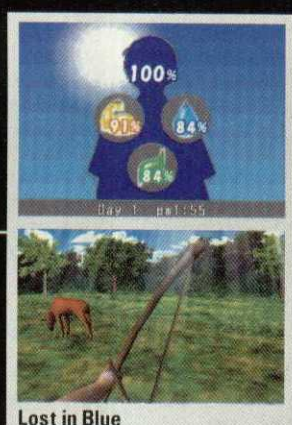
Innovaciones del DS: Teniendo el mapa en la pantalla inferior no sólo remueve varios obstáculos de la vista de la carrera, sino que incluso activa una nueva opción llamada *Own the Zone*. El mapa está dividido en diferentes secciones, y debes dominar cada una para derrotar a tus oponentes. Las secciones están coloreadas para indicar quién se encuentra en cada zona. También usarás la pantalla táctil para regular tus nitros y crear calcomanías personales. Además, también pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente.

Koei
- Dynasty Warriors
- A historical simulation game
- Mah-jong

Konami
- Boktai
- Dragon Booster
- Frogger
- Lost in Blue
- Mystical Ninja*
- Vandal Hearts
- WINX
- World Soccer Winning Eleven
- Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour

Majesco
- Quad Desert Fury 2
- Texas Hold 'Em

Marvelous Interactive
- Harvest Moon
- The Legend of the River King
- Lunar*
- Uruseiyatsura



Lost in Blue

Esperamos que Natsume presente juegos como **Harvest Moon** y **The Legend of the River King** para América, aunque la compañía todavía no ha confirmado sus planes para el DS. También esperamos que traigan una versión de **Lunar**.

Mastiff
- Space Invaders Revolution

Midway

Namco
- Baten Kaitos*
- Katamari Damacy*
- Pac 'n Roll
- Xenosaga*

Aún no se han revelado los títulos por parte de Midway, pero se espera que pronto haya varias noticias para su lanzamiento en el 2005.

Nintendo
- Advance Wars DS
- Animal Crossing DS
- Another
- Jam with the Band
- Jump Superstars*
- The Legend of Zelda: Four Swords
- Mario Kart DS
- Metroid Prime Hunters
- New Super Mario Bros.
- Polarium
- Super Princess Peach*
- Touch! Kirby's Magic Paintbrush*

Gyakuten Saiban

Capcom • Verano 2005

El debut en América de la popular serie de Capcom que te lleva a la corte de justicia está en las listas para el DS. **Gyakuten Saiban** está dividido en dos segmentos. Durante la fase de investigación, supervisarás la escena del crimen y recolectarás evidencias para usar en la corte. Cuando llegues a la pista, debes presentar tus pruebas, escuchar el testimonio y examinar a los testigos para probar la inocencia de tu cliente. Quizá no sea tan atractivo, pero las animaciones valen mucho la pena.

DS Innovations: **Gyakuten Saiban** cuenta con muchos menúes y gracias a la pantalla táctil, éstos se volverán más sencillos de navegar, para checar tus evidencias y el curso del juicio.

Puyo Pop Fever

Atlus • Abril 2005

Lo último en la divertida serie de **Puyo Pop** saldrá en el DS por cortesía de Atlus. Como siempre, el punto del juego es juntar **puyos** del mismo color para arrojar basura en el campo de tu enemigo. La versión **Fever** agrega bloques indestructibles al procedimiento, además de **puyos** gigantes que cambian de color, permitiéndote hacer grandes combos.

Innovaciones del DS: Aunque las ventajas de la segunda pantalla son interesantes, lo más emocionante es que puedes pasarle la fiebre hasta a siete de tus amigos con una sola tarjeta mediante el *Download Play*. Todos los campos de batalla se muestran en cada DS, así que puedes ver qué hace el otro jugador. Las pantallas se ven un poco aglomeradas, pero es un precio muy bajo por tener la acción *multiplayer* más alocada de los últimos tiempos para un sistema portátil.

Sega
- Sonic DS

Spike Co.
- Intern Tendo Dokuta

Square Enix
- Dragon Quest Monsters
- Egg Monster Heroes
- Final Fantasy III
- Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Secret of Mana
- Slime Morimori Dragon Quest

Summitsoft Corporation
- Air Assault 2
- Organizer Plus

Taito
- Bubble Bobble Revolution*

Tecmo
- Monster Rancher
- An unnamed title from Team Ninja

Egg Monster Heroes

Team Ninja es el desarrollador responsable de juegos como **Dead or Alive** y **Ninja Gaiden** en el Xbox. Tomonobu Itagaki ha mencionado que el equipo está trabajando en un juego para DS, pero no ha dicho más detalles.

Telegames
- Ultimate Brain Games
- Ultimate Card Games
- Ultimate Pocket Games

THQ
- Barnyard
- The Incredibles
- Nicktoons
- Scooby Doo! Unmasked
- SpongeBob SquarePants
- Tak 3

Tomy
- Naruto*

Ubisoft
- Bomberman DS
- King Kong
- *Star Wars* Episode III: Revenge of the Sith
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Bomberman DS

* Sólo se ha anunciado para su lanzamiento en Japón.

Comienza a despertar a tus vecinos.

Con Star Fox Assault tienes tres maneras de iniciar la batalla: dispara desde tu Arwing Figther, arrasa los terrenos en el Landmaster Tank o enfrenta la aventura a pie. Después prepara el modo multijugador para un gran reto.

STAR FOX® ASSAULT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Fantasy Violence

NINTENDO GAMECUBE™

© 2004 - 2005 Nintendo. © 2004 - 2005 NAMCO. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2005 Nintendo.

DONKEY KONGA 2

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Namco.
Categoría: Musical.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 4 simultáneos.

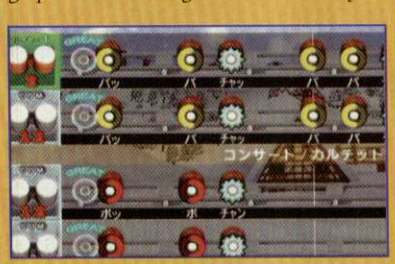
© 2005 Nintendo. © 2005 Namco.

¡Todo mundo a bailar al ritmo de DK2!

Con este título, Nintendo pone de manifiesto una vez más que lo importante en un videojuego es la diversión. Desde que salió la primera parte, se convirtió en uno de los favoritos de los jugadores para pasarla bien con los amigos. ¿Pero por qué tiene tanto éxito si es algo sencillo? Precisamente por esa simplicidad. En el mercado hay juegos del estilo para otras consolas, pero son muy complicados de jugar y en ocasiones te aburres antes de aprender. Así que Namco, que es quien desarrolló el juego, lo hizo con la idea de que todos lo pudieran disfrutar, desde el niño de 6 años, hasta el abuelito de 99; y es que el título se acopla perfectamente a tu nivel de juego. Para esta segunda parte, Namco ha logrado lo que parecía imposible: mejorar a su antecesor, y lo ha conseguido de la misma forma en que lo hizo con el primero: enfocándose en la diversión.

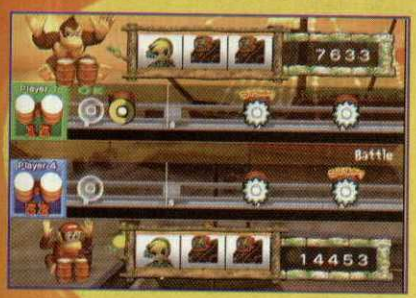
Izquierda, derecha y aplauso

La base del juego es seguir el ritmo de las canciones que elijamos, mediante el *Bongo Controller*. ¿Pero cómo se hace esto? Muy sencillo: en la pantalla hay una barra que sirve como pentagrama; ahí veremos los movimientos que tenemos que marcar, los cuales aparecen de derecha a izquierda, donde hay un círculo que nos indica la precisión con que marquemos los sonidos. Los movimientos que tenemos son básicamente cuatro; cuando veamos un círculo amarillo, deberemos golpear el bongó izquierdo; si es rojo, el derecho; y si es de color rosa, los dos al mismo tiempo. Cuando veas una especie de estrella blanca con azul, deberás aplaudir, y el sonido será identificado por un micrófono en la parte central de tus bongós. En ocasiones puede aparecer cualquiera de los símbolos ya mencionados, pero de una manera "alargada", y lo que tienes que hacer es marcar repetidamente ese movimiento; por ejemplo, si es una franja rosa, debes golpear ambos bongós al mismo tiempo hasta que la barra llegue al final.



DESDE BALADAS HASTA POP

Pasando al audio del juego, éste tiene una gran variedad de temas a elegir, algunos más famosos que otros, pero todos con una muy buena calidad. Al igual que en su antecesor, no son interpretados por los artistas originales, pero eso no significa ningún punto en contra. Por otro lado, no se han olvidado de los jugadores que gustan de escuchar temas de videojuegos en versiones recompuestas, por lo que se han incluido varias de éstas. Vamos a contar con al menos 32 temas de diversos géneros; lo que aún no sabemos es si se van a poder obtener más conforme juguemos.



¿Chimpancé o gorila?

Si jugaste el primer **Donkey Konga**, no vas a tener problemas para comenzar a jugar **DK2**, ya que el nivel de dificultad es muy similar; pero si habías estado ajeno al concepto, más vale que empieces en la dificultad para novatos para que vayas "calentando"; si lo haces así, quizá te aburras un poco, porque cada 7 segundos aparecerá algún símbolo que marcar en los bongós, pero créenos que es lo mejor para acostumbrarte a ubicar los símbolos; porque si entras desde tu primera sesión a las dificultades altas, tus brazos terminarán hechos nudo por la velocidad a la que pasan los círculos.

Cuatro changos tocan mejor que uno

Esta es una de las mejores opciones que incluye el juego; dentro de ella podrás participar con tres amigos más en dos divertidos modos, uno versus y otro cooperativo. En el primero, aparecerán a lo largo de la pantalla cuatro barras de "notas", representando a cada participante, los cuales deben concentrarse para fallar lo menos posible y así lograr un gran marcador, que depende entre otras cosas del combo más largo que hayas hecho o la cantidad de *"greats"* que logres. Pero si lo que te gusta es la "sana" convivencia, el modo cooperativo te encantará: la pantalla va a aparecer exactamente igual que la del modo *versus*, pero aquí los círculos de las notas serán distintos para cada uno de los jugadores, de modo que "suene" como si fuera una banda que estuviera tocando.

Donkey Konga 2 cuenta con varias opciones para que puedas divertirte ya sea solo o acompañado; algunas son similares a las del juego anterior, pero también hay nuevas, y a continuación te detallaremos algunas de las principales.

COMPARTE TU CANCIÓN

Namco y Nintendo saben que en ocasiones es difícil que todos tus amigos tengan sus Bongós para poder jugar, y por tal motivo han implementado un nuevo modo de juego en el que dos jugadores pueden jugar con un solo Bongo Controller, lo cual se logra de la siguiente manera: uno de los jugadores será el encargado de golpear los Bongós, mientras que el otro será quien aplauda. Tal vez te parezca un poco "sin chiste" en un principio, pero llega un momento en que todo se pone tan rápido que la sincronización que debes tener con tu pareja tiene que ser parecida al nivel alcanzado por **Shinji** y **Asuka** en **Evangelion**.

QUE EL RITMO TE MUEVA

Ahora bien, si acabas de escuchar a **Safri Duo** y te sientes que "traes la música por dentro", existe una opción ideal para ti, en la que, basándote en las imágenes que aparezcan de **Donkey** en la pantalla, tienes que interpretarlas y golpear algún Bongó; en pocas palabras, debes improvisar, y según lo bien que lo hagas, será el puntaje que obtendrás al final de la canción. Este modo de juego es recomendable sólo cuando ya tienes cierta experiencia, ya que de lo contrario terminarás odiándolo.

¡NUEVOS MINIJUEGOS!

Para esta nueva versión se han agregado dos nuevos minijuegos en los que pueden participar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. El primero de ellos es de carreras, muy fácil de entender: simplemente tienes que golpear rápidamente ambos Bongós para darle "cuerda" a tu personaje y llegue antes que los demás a la meta. El otro minijuego nuevo es de memoria; te van a presentar una secuencia de "notas" y tienes que recordarla para después interpretarla; obviamente se irá descalificando a los competidores con más errores hasta obtener a un ganador absoluto.

DIVERSIÓN PARA RATO

Mucha gente piensa que por ser del género musical, la duración del juego es mínima, ya que en una sola tarde ejecutas todas las canciones; y eso es cierto, pero el verdadero reto consiste en obtener la máxima calificación de cada tema en todas las dificultades; además, si le agregas los minijuegos y las distintas opciones para cuatro jugadores, se puede decir que, al igual, es un título con "vida eterna", por lo que no debes preocuparte respecto de su durabilidad.

Ranking

Master 9.0

La verdad, estoy muy emocionado con la salida de este nuevo título; y es que **Donkey Konga** es uno de los juegos que más gratos momentos me han hecho pasar últimamente, y por lo que veo, **Donkey Konga 2** está todavía mejor. Lo que más me gustó fue la incursión de los nuevos minijuegos: están muy divertidos, y si los disfrutas con tus amigos o hermanos, será mejor que preparen mucho café, porque las noches se convertirán en días.

Crow 8.0

Bien dicen que si no está roto, no hay por qué repararlo. Nintendo nos presenta una actualización de su exitoso juego de ritmos **Donkey Konga**. ¡Pon a prueba tus movimientos –y los de tus amigos- en las más de 32 rolas que se incluyeron en el *soundtrack*! Salvo pequeños cambios como un minijuego adicional y opciones de interpretación, **DK** no ofrece mucha innovación, pero el grado de diversión en compañía de tus cuates lo compensa.

Panteón 9.0

Los juegos de ritmos no son cosa novedosa, y es obvio que **Donkey Konga 2** no va a tener una gran innovación en cuanto al primero; así que dejemos de ponernos delicados y reconozcamos que lo importante de un juego es que te entretenga y te divierta (¿cuántas veces tendré que repetirlo?), por lo que este título es altamente recomendable para pasártela bien solo o acompañado. Lo mejor es que cada vez hay más canciones para elegir y disfrutar.

1 ■■■■■■■■■ 10

tocar es bueno.

Pokémon DASH

Tú tocas, ellos corren. Rápido.Tú puedes usar tu dedo para ayudar a Pikachu y acelerar hacia la victoria.

NINTENDO DS.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

© 2005 Pokémon. © 1995-2005 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Desarrollado por Ambrella.TM, ® y logotipo de Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo.
© 2005 Nintendo. Juego y Nintendo DS se venden por separado. www.nintendods.com

The Pokémon Company

Nintendo

El control de los profesionales

Por Axy

Lo que nos dejó esta generación

La actual generación de videojuegos está ya de salida. Muchos sucesos que ocurrieron durante este lapso han cambiado la industria; algunos para mal y otros para bien, pero como siempre sucede, gracias a Nintendo, que es una de las pocas compañías que aún se preocupa por la diversión, se ha mantenido un equilibrio. Pero tampoco se trata de poner curitas donde esté raspado o de dejarle toda la responsabilidad a la gran N, sino de que todo mundo encamine su esfuerzo hacia un mismo objetivo, que desde hace mucho tiempo viene siendo el mismo: buscar nuevas formas de entretenimiento.

Los años maravillosos

Es algo triste, pero real: en la presente generación la creatividad sufre una de sus peores crisis desde que tengo memoria. En las épocas del Super Nintendo, todos los licenciatarios se preocupaban por ofrecer juegos que ocuparan las herramientas del sistema para brindarnos gratas experiencias; cómo olvidar a **F-Zero**, que usaba el modo 7 para rotar las pistas, o a **Donkey Kong Country** con su tecnología ACM, que ofrecía en aquel entonces los mejores gráficos que se podían lograr en una consola casera. En pocas palabras, se utilizaban los recursos para crear juegos y no juegos para mostrar recursos. ¿Recuerdan **Killer Instinct**, **Mario Kart** o **Super Mario World**? De los mejores en su género de todos los tiempos, y se necesitaron cuando mucho 32 *megas* para crearlos.

Ahora centrémonos en los juegos actuales, donde la mayoría (hay muchas excepciones, donde destacan los juegos de Nintendo) utiliza la misma fórmula, es decir, crear entornos enormes en 3D con el personaje de moda, donde el objetivo es reunir cientos de *items* para tener acceso a otra área y así sucesivamente hasta terminarlo. Creo que es más que obvio que uno de los aspectos que más han descuidado los desarrolladores, es el factor diversión; debido a las exigencias del mercado actual, las presiones por tener un juego a tiempo son muchas, por lo que en ocasiones no se piensa mucho en si es entretenido o no; con que tenga las mejores texturas, la voz de un actor reconocido y salga el día prometido, es más que suficiente para algunos jugadores y programadores.

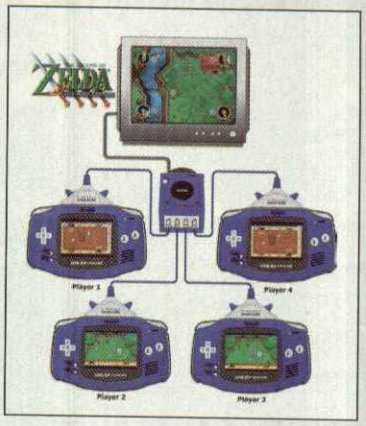
Nintendo al rescate

¿Qué sería de esta industria sin Nintendo? La verdad no quiero ni imaginármelo, y es que actualmente es de las pocas compañías que siguen experimentando para encontrar nuevos conceptos, como lo mencionó **Iwata**, cuya pasión son los videojuegos, la cual se ve reflejada en cada título que producen; y para muestra, algunos ejemplos de lo que la inventiva y talento pueden lograr. Uno de los mejores juegos para cualquiera de las consolas actuales es **The Legend of Zelda The Wind Waker**, que a pesar de que fue muy criticado cuando se mostraron las primeras imágenes y videos por su aspecto "infantil", nunca cedió ante la presión y mantuvo su estilo; después, cuando toda la gente que habló mal de él consiguió jugarlo, no pudieron hacer otra cosa más que reconocer que ante sus ojos estaba una obra de arte.

Un caso similar es el de Metroid Prime: muy pocas personas se atrevían a apostar a su favor; el cambio de vista de lado a primera persona dejaba muchas dudas, y sólo algunos se mostraban entusiasmados con la idea. Pasó el tiempo y el juego salió a la venta, e igual que con Zelda, se convirtió en uno de los mejores títulos en la historia de Nintendo. Se preguntarán: ¿dónde está la innovación o ganancia? La respuesta es muy sencilla: Nintendo nos demostró dos puntos muy importantes. Con Zelda dejó bien claro que un juego no necesita de gráficos realistas o de violencia, al contrario, sólo requiere de una buena historia, capaz de atraparnos y llevarnos a otra realidad. En el caso de Metroid Prime, nos enseñó que aunque un título cambie "por fuera", lo que importa es que su identidad se mantenga, requisito que cumple a la perfección.

La conectividad

Conectar tu Game Boy Advance a tu Nintendo GameCube, es algo simple, pero el concepto ha sido explotado de muy buena manera, ofreciéndonos títulos que te mantienen jugando por horas. Como ejemplo tenemos **Pac Man VS.**, que no posee gráficos sorprendentes; es más, ni siquiera una historia; pero el juego resulta muy bueno, porque Namco apostó por la diversión. Un título que en lo personal me dejó asombrado fue **The Legend of Zelda: Four Swords**, que tiene gráficos de Super Nintendo, con algunos efectos visuales agregados, como el humo que aparece al eliminar a los enemigos, pero que no es nada del otro mundo; lo que vale la pena de este juego, desde mi punto de vista, es que, primero, la historia no tiene nada que ver con lo que todos conocemos de **Zelda**, y segundo, se utilizó el GBA como en ningún otro juego se ha hecho para colaborar con nuestros amigos. Y no podíamos esperar menos viniendo de Nintendo. A lo que quiero llegar es que otro de los "triunfos" de esta generación se debió a la interacción que se obtuvo entre los sistemas ya mencionados, en donde sólo se requirió de un cable para divertirnos por horas.



Game Boy Advance y Nintendo DS

Los portátiles también obtuvieron grandes avances en estos años. Comencemos viendo lo que nos dejó el GBA. La estrategia nunca ha sido un género que haya tenido dignos exponentes en sistemas portátiles; por eso es de destacar los **Advance Wars** 1 y 2, títulos que renovaron el *gameplay* del género para hacerlo accesible a todo público. Otro juego que sencillamente me encanta es **Wario Ware Twisted!**, y lo relevante de éste es que para la mayoría de microjuegos, ¡no necesitas usar botones!: sólo debes mover tu GBA de un lado a otro para pasarlos. En cuanto al Nintendo DS, qué les puedo decir; es una maravilla del ingenio de la gran N, y aquí no mencionaré sus juegos, ya que necesitaríamos varias páginas más; basta con considerarlo como la mayor innovación en cuanto a portátiles desde el primer Game Boy.

Un futuro incierto

Partiendo de todo lo anterior, podemos realizar algunas hipótesis sobre la siguiente generación de consolas. Si la industria sigue la misma tendencia, creo que los resultados no serán tan buenos; los desarrolladores se "deslumbrarán" con la tecnología, harán juegos impresionantes visualmente, pero con poco que aportar en otros aspectos más importantes. Pero, bueno, no hay que ser pesimistas: tenemos la otra posibilidad, que es la que esperamos ocurra. Nintendo ha dicho que planea cambiar la forma en la que jugamos con su próxima consola, declaración que ha despertado gran polémica en el medio, pues a las compañías "les da miedo" innovar; ahora bien, si Nintendo demuestra de buena forma lo que se puede lograr en su Revolution, la situación cambiaría, debido a que todo mundo tendría un desarrollo de juegos para el sistema; pero lo mejor de todo, es que serían juegos enfocados a la diversión.

Todo depende de nosotros

Ahora bien, ¿qué debemos hacer para que no ocurra nuestra primera hipótesis?: volvernos más exigentes en el momento de comprar un juego, no basarnos en elementos superficiales como gráficos o licencias, sino en *gameplay*, historias y, lo más importante, la diversión. Todos anhelamos la época dorada de los videojuegos donde el SNES era el rey, ¿pero por qué mejor no revivirla? Todo está en nuestras manos. Piénsalo cada vez que vayas a adquirir un juego.

TIPS MORTAL KOMBAT DECEPTION

¡MORTAL KOMBAT AL EXTREMO!

Cuando creías que MKV no podía ser mejorado...

Después de una larga espera y una decepción momentánea, **Mortal Kombat Deception** hace su arribo al Nintendo GameCube, listo para demostrar por qué es tan bueno. En esta nueva entrega de la serie, guerreros de versiones anteriores se unen a nuevos competidores en una mortal contienda. Con muchos modos de juego al estilo de **Mortal Kombat**, gameplay mejorado y nuevos *Fatalities*, MKD es una de las mejores opciones para que se arme una buena reta de fin de semana.

Fatalities y Hara-Kiris

¿Qué sería de Mortal Kombat sin Fatalities? Como los fans nos quedamos con ganas de más de estos feroces movimientos (en MKV sólo había un Fatality), en esta secuela tenemos dos Fatalities por personaje, además de un violento Hara-Kiri. Por si eres nuevo en el universo de Mortal Kombat, los Fatalities son movimientos que puedes marcar después de derrotar al oponente en el round decisivo, y los Hara-Kiris permiten al perdedor realizar un movimiento para autosacrificarse y no sufrir un Fatality. Por cierto, algunos escenarios tienen elementos como picos, caídas y demás, que juegan el papel de Stage Fatality. El peleador que caiga en alguno de estos peligros perderá instantáneamente.
Usar arte aquí por favor.

© 2004 Midway

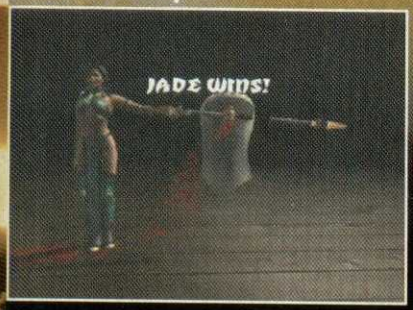
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
Sangre y Violencia intensa

Finish Him/Her!

A continuación te damos la lista de todos los movimientos finales de cada uno de los personajes de **Mortal Kombat** Deception. Debes tomar en cuenta que las combinaciones deben marcarse continuamente, sin apresurar demasiado el ritmo; además de que para sacar los *Fatalities* debes estar a la distancia apropiada, o no se activará el movimiento. Si te cuesta trabajo marcarlo, puedes presionar el botón L para seleccionar el modo *"Fatality"*; así evitarás que tu personaje se mueva antes de tiempo. Los *Hara-Kiris* se marcan cuando pierdes un encuentro, pero debe ser antes de que el oponente marque su *Fatality*; puede ser ejecutado a cualquier distancia. Después de la secuencia, indicamos la distancia que debes dejar entre tú y tu enemigo: Cerca = Pegado al oponente, Media = A un salto aproximadamente del oponente, y Lejos = Del otro extremo de la pantalla.

Jade

Fatality 1



←, →, ↑, →, B (Media)

Fatality 2

←, →, →, →, Y (Cerca)

Hara-Kiri

→, →, →, ←, Y

Scorpion

Fatality 1

→, ↓, →, →, B (Media)

Fatality 2

→, ←, →, ←, B (Cerca)

Hara-Kiri

↓, ↓, ↑, ←, B

Mileena

Fatality 1

→, →, ↓, ↓, B (Media)

Fatality 2

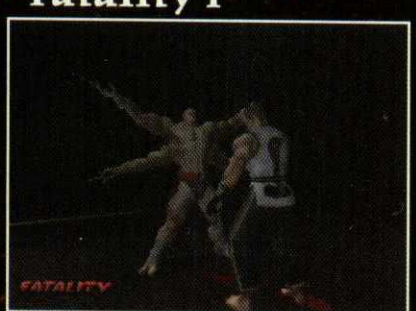
↑, ↑, →, →, A (Lejos)

Hara-Kiri

←, ↓, →, ←, B

Goro

Fatality 1



←, ←, →, →, A (Media)

Fatality 2

→, ←, →, ←, B (Cerca)

Hara-Kiri

↑, →, →, ←, X

Baraka

Fatality 1

→, ↑, ↓, Y (Cerca)

Fatality 2

→, ↓, ←, →, Y (Media)

Hara-Kiri

↓, ←, ↑, ←, X

Sub-Zero

Fatality 1

→, ←, ↓, →, Y (Cerca)

Fatality 2

←, ↓, →, ↓, B (Media)

Hara-Kiri

↓, ↑, ↓, ↑, Y

Havik

Fatality 1

↓, →, →, ↑, X (Cerca)

Fatality 2

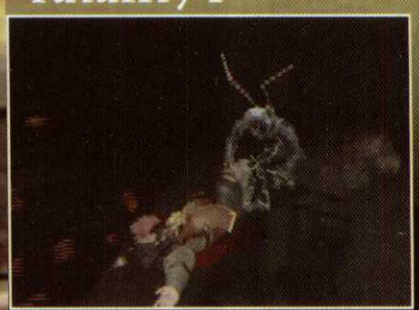
→, →, →, ←, Y (Media)

Hara-Kiri

→, ↑, ↑, ↑, Y

Hotaru

Fatality 1



→, ↑, ←, ↓, B (Media)

Fatality 2

↓, →, ←, →, Y (Cerca)

Hara-Kiri

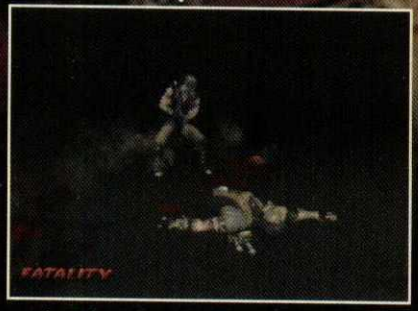
↑, ←, ←, ←, Y

Kabal

Fatality 1

→, ↑, ↑, ↑, A (Cerca)

Fatality 2



↑, ↑, ↓, ↓, Y (Cerca)

Hara-Kiri

→, ↑, ↑, ↓, Y

Ermac

Fatality 1

↓, ←, ←, ↓, A (Media)

Fatality 2

←, ↓, ←, ↓, X (Media)

Hara-Kiri

↓, ↑, ↑, ↓, A

Nightwolf

Fatality 1

←, →, ←, →, B (Lejos)

Fatality 2

↓, →, ↓, ↑, Y (Media)

Hara-Kiri

↑, ↑, ↑, ↑, A

Bo' Rai Cho

Fatality 1

↓, ↑, →, →, Y (Media)

Fatality 2

↑, ←, →, A (Media)

Hara-Kiri

←, ←, →, →, Y

Noob-Smoke

Fatality 1

←, →, ←, →, X (Media)

Fatality 2

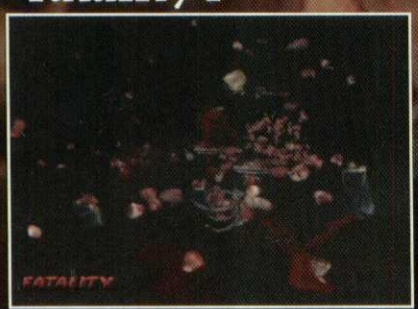
↑, ↓, ↓, →, Y (Media)

Hara-Kiri

↓, ↑, ↑, ↓, X

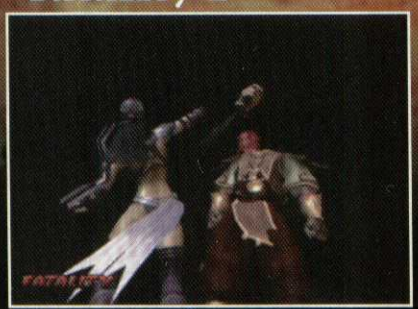
Li Mei

Fatality 1



→, →, →, →, B (Media)

Fatality 2



↑, ←, →, →, X (Media)

Hara-Kiri

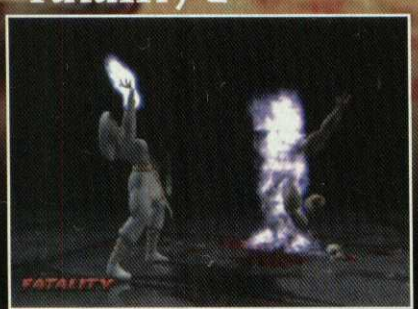
↑, ↓, ↑, ↓, A

Ashrah

Fatality 1

↓, ↓, ↑, ↑, Y (Cerca)

Fatality 2



→, ↓, →, ↓, Y (Media)

Hara-Kiri

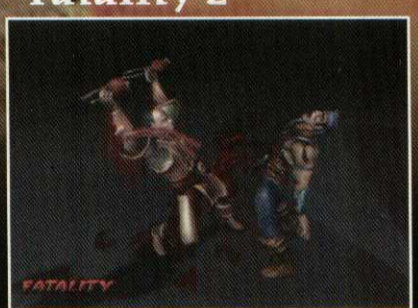
↑, ↓, ↑, ↑, Y

Dairou

Fatality 1

↓, ↑, ←, ←, B (Media)

Fatality 2



↓, ↓, ←, A (Cerca)

Hara-Kiri

←, ←, ←, ↓, B

Shao Kahn

Fatality 1

↓, ↑, ↑, →, Y (Media)

Fatality 2

←, →, ↓, →, Y (Cerca)

Hara-Kiri

↓, ↑, ↑, ↓, B

Kobra

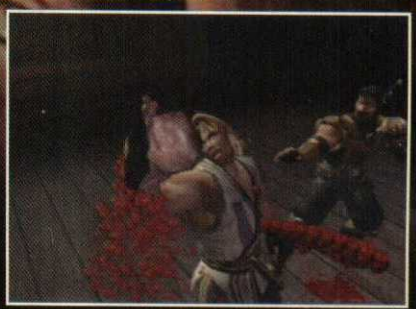
Fatality 1

↓, ←, →, ↓, X (Cerca)

Fatality 2

→, ←, →, →, Y (Cerca)

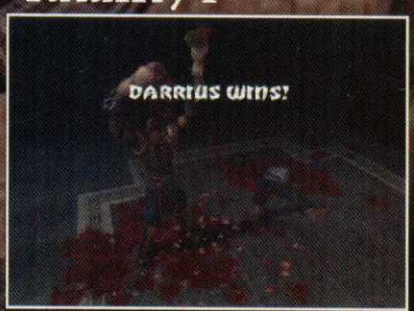
Hara-Kiri



↑, ↑, ←, ←, Y

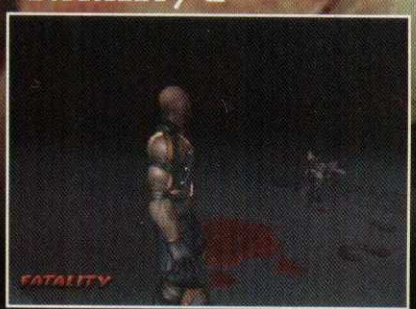
Darrius

Fatality 1



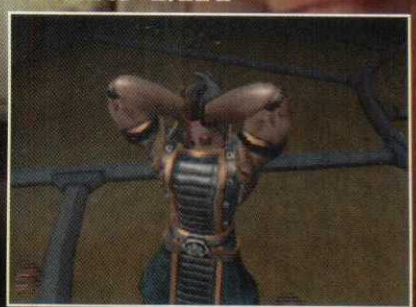
↑, ↓, ←, →, A (Media)

Fatality 2



↓, →, →, ↑, B (Cerca)

Hara-Kiri



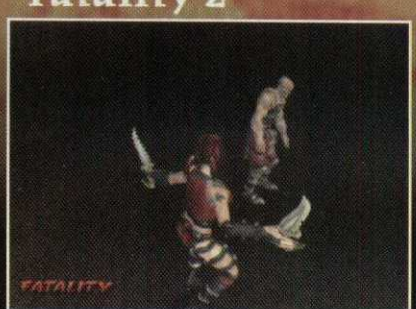
←, →, →, Y

Kira

Fatality 1

←, →, →, ←, X (Lejos)

Fatality 2



↑, →, ↓, ←, A (Media)

Hara-Kiri

→, ←, ↑, ←, A

Kenshi

Fatality 1

→, →, ←, ←, Y (Media)

Fatality 2

↑, →, ←, →, Y (Media)

Hara-Kiri

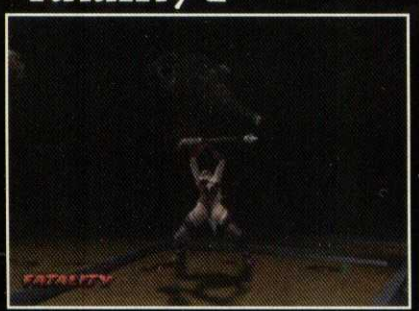
↓, ←, ←, →, X

Sindel

Fatality 1

←, →, →, ←, B (Media)

Fatality 2



↑, ↑, ←, →, A (Media)

Hara-Kiri

→, ↑, ↑, ↓, X

Raiden

Fatality 1

←, ↓, →, ↓, B (Media)

Fatality 2

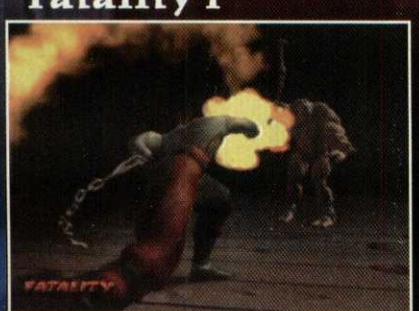
↑, ↓, →, →, B (Lejos)

Hara-Kiri

→, ↑, ↑, ←, B

Liu

Fatality 1

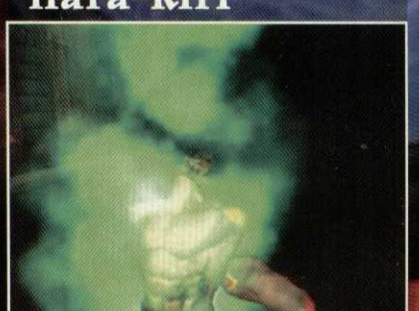


←, ←, ←, →, Y (Media)

Fatality 2

→, →, ↑, ↑, A (Media)

Hara-Kiri



↓, ↓, ↓, ↑, A

Shujinko

Fatality 1

↑, ↓, ↓, →, A (Cerca)

Fatality 2

←, ↑, →, →, B (Cerca)

Hara-Kiri

↓, ←, ↓, ←, A

Tanya

Fatality 1

→, ↓, ↓, ↓, B (Media)

Fatality 2

↑, ←, →, ↑, Y (Cerca)

Hara-Kiri

↓, ↓, →, ↑, A

TIPS GENERALES

Kombat

Este es el modo principal y clásico de **Mortal Kombat Deception**. Aquí deberás demostrar lo bueno que eres y derrotar a tus oponentes uno a uno hasta llegar a enfrentar al impresionante **Dragon King, Onaga**. Lo más recomendable es que uses combos cortos que levanten al enemigo para no darle oportunidad de defenderse; o bien, hacer que gasten sus *Breakers* y puedas usar combos más elaborados. También trata de utilizar los elementos del juego que le ocasionan un daño extra a tu adversario, como las caídas. Ten en cuenta que al elevar a un peleador, puedes girar mientras está en el aire y así podrás dirigirlo hasta una caída para obtener un poco más de ventaja. Si usas el mismo movimiento que levante a tu oponente tres veces seguidas, el tercero lo mandará más lejos para evitar que lo trabes en el aire; esto te ayuda a lanzarlo más fácilmente a los elementos que te mencionamos. Si ves que te queda poca energía o es un enemigo especialmente difícil, trata de tirarlo a los **Stage Fatalities** para deshacerte de él rápidamente.

Enfrenta a Onaga

Para vencer a este formidable enemigo no debes hacerte el héroe; los ataques a distancia le hacen cosquillas y tiene una defensa impresionante. Además que si te quedas demasiado cerca, te aplicará su agarre, el cual es devastador. Intenta saltar o moverte rápidamente presionando dos veces atrás para retroceder lo más que puedas, hasta que alcances uno de los elementos que hacen que se debilite y baje su defensa. En este momento, acércate y aplícale un combo que sea simple, pero lo más largo posible; ahora aléjate y repite la jugada hasta vencerlo.

Sé el mejor; pulveriza a tus enemigos

Esperamos que estos Tips te sirvan de mucho para que acabes con tus oponentes en los duelos de **Mortal Kombat**. Recuerda que no se trata solamente de ganar, sino incluso de hacerlo con estilo y dejar impresionados a tus contrincantes. Qué mejor que usar un buen *Fatality* para lograr dicho efecto; recuerda que debes practicar mucho para que domines estos movimientos y los ejecutes rápidamente, para que no tengan tiempo de hacer un *Hara-Kiri* y te dejen con las ganas de terminar tú mismo con ellos. ¡Hasta la próxima!

Uno con el control

Por **Master**

¡Por fin estamos en mayo!, mes en el que se celebra el evento más esperado por todos los videojugadores, el E3, donde Nintendo dará a conocer todos los detalles de su próxima consola: el Nintendo Revolution. Hemos especulado bastante sobre lo que podrá lograr esta nueva máquina, pero estoy seguro de que lo que hayamos imaginado, será sobrepasado por el ingenio de la gran N. ¿Qué juegos se mostrarán?; ¿se hablará del juego en línea?; ¿cuál será el nombre definitivo del Revolution? Cuántas preguntas, ¿verdad? Pero, bueno, mejor hay que disfrutar de los juegos con los que contamos actualmente, que también son excelentes, como FIFA 2005, del cual últimamente he recibido muchas preguntas, por lo que en esta ocasión la sección se la dedicaré a este apasionante título.

Gracias a mejoras en la movilidad y en la física del balón, se pueden lograr varias jugadas que en anteriores versiones eran o imposibles o muy difíciles de lograr; esto permite que hasta al dar un pase, sorprendas a tu rival. Las jugadas que decidí incluir a continuación no sólo son para que puedas anotar goles fáciles, sino para que le enseñes a tus amigos "quién es quién" en FIFA 2005.

Tiro bombeado

Es muy común que cuando quedas de frente a la meta y el portero sale para intentar quitarte el balón, te presiones y tires "a donde sea" con mucha potencia, por lo que tu disparo casi siempre rebota en el cuerpo del arquero, ¿verdad? Si no quieres que esto te vuelva a pasar, te voy a dar una técnica para que el esférico siempre termine en la red. Primero, avanza por el centro, y cuando estés cerca de la portería, filtra la pelota a algún compañero que esté colocado en cualquiera de los costados del área; por la cercanía, el portero saldrá a tirarse a tus pies; entonces, de primera intención, presiona L y B al mismo tiempo para que eleves tu tiro; sólo recuerda colocarlo al extremo contrario y listo: el guardameta nunca lo alcanzará.

Sorprende a tu rival

A diferencia de la edición 2004, parece que los porteros son más difíciles de vencer con disparos de larga distancia; pero si realizas lo siguiente, conseguirás anotaciones tan espectaculares que ya quisiera **Roberto Carlos.** Antes que nada, en tu alineación revisa cuál de tus jugadores, tiene mejor *status*; ahora ponlo en el medio campo; cuando en el juego tengas la pelota con él, acelera un poco y saca un disparo en línea recta; no importa la distancia o la colocación, sólo imprímele la mayor fuerza posible; si lo haces bien, tomarás por sorpresa a todo mundo, marcando un golazo.

Primer toque

Esta jugada te sirve para cuando estás jugando con algún amigo, ya que vamos a "trabajar" un poco con su mente para lograr un gol. Elige una alineación con tres delanteros; ahora, durante tus primeras ofensivas, siempre da un pase a tu centro delantero, e inmediatamente da uno retrasado y dispara lo más colocado que puedas; si tienes suerte obtendrás un tiro de esquina o hasta una anotación, pero no es la intención. Repite la jugada varias veces más hasta que tu amigo ya se la sepa; ahora haz lo mismo, pero en vez de marcar el pase retrasado para el tiro, mueve hacia atrás el *C Stick* cuando el balón llegue a ti, para evadir al defensa; estás solo y con dos opciones para concluir; puedes bombear la pelota, o esperar a que el portero esté casi junto a ti para dar pase a un compañero y que él defina ya con la "puerta abierta".

Una segunda oportunidad

En los tiros de esquina se puede decidir el destino del partido, así que si quieres tener más oportunidad de salir con la victoria, intenta esta jugada. Cuando vayas a realizar el cobro, elige la opción *Near post*; despúes escoge al jugador marcado con la letra Y; aquí viene lo interesante: intenta desmarcarte para rematar el balón, pero si sientes que no vas a llegar, presiona A para que el jugador que está cerca de esa ubicación logre el tiro, ya que como "jalaste" la marca, estará solo.

Como en la calle

Si te encuentras en un partido donde la defensa de tu rival parece una muralla, no hay mejor manera de "partirla" que con toques rápidos. Toma el esférico, avanza lo más que puedas, y cuando te salga un defensa da un pase lateral, mantente así por un tiempo; puedes combinarlo con movimientos en el *C Stick*. Cuando notes que la defensa ya está un poco "descontrolada", en el momento de dar uno de los

pases laterales, presiona L, para que el jugador que dio el pase, corra; devuélvele el balón, para que tire o para que realices otra pared; el caso de esta jugada es que los movimientos que realizas deben ser rápidos para sorprender.

Aprovecha los contragolpes

Cuando recuperes la pelota en momentos como tiros de esquina en contra o disparos de tu rival, es una oportunidad perfecta para marcar diferencia. Para esta jugada, también requieres de una alineación con tres delanteros; con el balón en tu poder, presiona Z para activar los "pases seguros", y manda uno al delantero del centro, camina lentamente para presionar a tu contrincante, y espera el momento oportuno para abrir el juego con alguno de los otros dos delanteros; con esto el otro atacante que no tiene la pelota, avanzará hasta el área; sólo tócale el balón por arriba para que perfore la cabaña enemiga con un remate con la cabeza o de bolea.

Sembrando rivales

En esta jugada, necesitas ser muy hábil y preciso para utilizar el *C Stick*, así como los cambios de velocidad. Trata de leer los movimientos de tu adversario para que puedas robar el balón; ya con él en tu poder, enfrenta a los defensas, no importa que estés en la media cancha; intenta burlarlos usando el *Free Style*; no tengas miedo en perder el balón; simplemente atrévete, y cuando estés con el portero, no dispares, "sácalo"; y cuando tengas el arco solo, regresa un poco y vuelve a burlarlo; en pocas palabras, juega con su desesperación un poco más; ahora sí, cuando quieras anotar. Como puedes darte cuenta, esta es una jugada un poco difícil de realizar, así que debes practicar bastante; pero una vez que te salga, nadie te querrá enfrentar.

Consejos

Ningún balón está perdido

Lo peor que puedes hacer es dejar de pelear una pelota por pensar "ya no voy a llegar"; siempre busca cada balón, no dejes de correr un solo momento, presiona a tu contrario en su salida; en pocas palabras "suda el control".

Rompe las marcas

En los saques de manos, cerca de la portería enemiga, siempre cambia al jugador que va a recibir en el último instante; con esto conseguirás que las marcas se pierdan.

Paciencia

Cuando te estén atacando, no te aceleres; aguarda el momento propicio para recuperar la pelota limpiamente; sólo en casos de emergencia, como desbordes, bárrete.

Lo que bien inicia bien acaba, por lo que desde el primer minuto busca ser ofensivo, proponer el juego; si por alguna circunstancia te anotan primero, no te desesperes; siempre mantente tranquilo, y verás que le das la vuelta fácil al marcador. Recuerda que puedes escribir todos tus comentarios a mi correo electrónico juang@clubnintendomx.com

Antes de despedirme, quiero recomendarles que este 10 de mayo seamos buena onda con nuestras mamás; hay que invitarlas a echarse una reta de FIFA 2005.

LOS RETOS

En este mes tenemos más Retos para los videojugadores que gustan de ir más allá de terminar un título. Recuerda que si tienes algún récord, tiempo, o algo raro digno de ser publicado, puedes enviárnoslo a la redacción de nuestra revista para que todos los lectores conozcan tu nivel y traten de superar tus Retos propios. Si crees ser el mejor en cualquier juego, demuéstralo y verás tus esfuerzos inmortalizados en esta sección.

Mario Kart Double Dash!!
Reto 01/05-01

Aquí tenemos los récords de nuestro amigo Daniel Aguirre Patiño, quien superó los que ya habíamos publicado e incluyó sus mejores tiempos de cada una de las pistas, además de sus récords de cada copa, en los diferentes niveles de dificultad. ¿Crees poder con estos excelentes tiempos?

Time Trial

Circuito	Tiempo
Luigi Circuit	01:26:056
Peach Beach	01:19:452
Baby Park	01:10:997
Dry Dry Desert	01:50:172
Mushroom Bridge	01:30:464
Mario Circuit	01:41:312
Daisy Cruiser	01:52:210
Waluigi Stadium	01:54:797
Sherbet Land	01:25:483
Mushroom City	01:49:307
Yoshi Circuit	01:58:744
DK Mountain	02:11:012
Wario Colosseum	02:20:535
Dino Dino Jungle	02:00:650
Bowser´s Castle	02:41:827
Rainbow Road	03:15:568

Copas completas

Mushroom Cup		
50cc	8:06:394	40
100cc	7:30:341	40
150cc	6:58:047	40
Mirror	6:37:778	40

Flower Cup		
50cc	9:14:420	40
100cc	8:50:867	40
150cc	7:52:833	40
Mirror	7:45:554	40

Star Cup		
50cc	9:43:420	40
100cc	9:02:196	40
150cc	8:18:607	40
Mirror	8:10:745	40

Special Cup		
50cc	13:11:275	40
100cc	12:35:310	40
150cc	11:41:502	40
Mirror	11:36:342	40

All Star Cup Tour		
50cc	42:32:662	160
100cc	37:28:594	160
150cc	34:41:407	160
Mirror	34:55:357	160

Reto Club Nintendo
Star Fox Assault

Tal y como en su predecesor de N64, te retamos a que nos envíes tus mejores puntuaciones de cada nivel en el modo de *Mission*. Pero sólo serán válidos los récords que estén en azul, lo que quiere decir, que no hayas sido eliminado durante el nivel que estés jugando.

¡Demuestra tus habilidades! Envíanos tus mejores Retos (respuestas o nuevos) a nuestra dirección:

Revista Club Nintendo
Sección: Los Retos
Av. Vasco de Quiroga # 2000, edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
Código Postal 01210, México, D.F.

Ten en mente que para que un Reto sea tomado en cuenta, debes enviar un video formato VHS o fotografías en donde se aprecie claramente lo estipulado en cada Reto. Si es de GBA, debes tomar el video con tu Game Boy Player, o si es fotografía, que se vea tu sistema. En caso de ser fotografía digital, que se vea el sistema y que esté impresa; no se aceptan fotos vía Internet. Adjunta una carta en donde escribas los récords o tiempos del Reto, junto con su clave, o no serán válidos. ¡Esperamos tus cartas!

Ciberacción

La tienda online de videojuegos más completa de México.

Encuentra los últimos y más novedosos videojuegos para todas las plataformas, además de accesorios y consolas, para que la acción nunca termine.

Star Wars Episode III

La tercera parte de la saga, donde Obi Wan y Anakin Skywalker miden sus fuerzas en una batalla con sables láser para comprobar quién es el que tiene mayor poder sobre la fuerza. ¡Acción sin límites para todas las edades!

Precio ciberacción: $459.00
92 esmas puntos
Nintendo DS

Wario Ware Twisted

Un novedosísimo juego del mundo de Mario donde tú controlas la acción haciendo girar completamente de izquierda a derecha y al revés, el Game Boy completo. ¡Nunca has visto nada igual, es diversión multiplicada por 4!

Precio ciberacción: $479.00
96 esmas puntos
Nintendo GBA

Need For Speed Underground 2

El más salvaje y emocionante juego de carreras de autos ahora para el Nintendo DS. Arma la mejor "nave" al ir ganando carreras, ponle aditamentos como spoilers, NOS, luz neón, pintura reflejante, etc. ¡Hasta 4 jugadores al mismo tiempo!

Precio ciberacción: $625.00
125 esmas puntos
Nintendo DS

Digimon 4

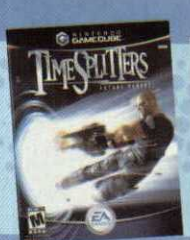
Todo acceso al mundo digital ha desaparecido. Al investigar por qué, se descubre un nuevo mundo. Tú como guardia de seguridad tienes el deber de investigar este nuevo mundo y regresar la paz al mundo digital.

Precio ciberacción: $611.00
122 esmas puntos
NGC

Dragon Ball Z Sagas
Precio ciberacción: $611.00
122 esmas puntos
NGC

Robots
Precio ciberacción: $464.00
93 esmas puntos
GBA

Splinter Cell
Precio ciberacción: $764.00
152 esmas puntos
NGC



Time Splitters: Future Perfect
Precio ciberacción: $765.00
153 esmas puntos
NGC

COMPRA POR TELÉFONO AL 5905-4650

INT. (01 800) 463 ESMAS (37627)

ó en **ciberaccion.com**

Adquiere tus productos en 12 pagos fijos con tarjetas participantes.

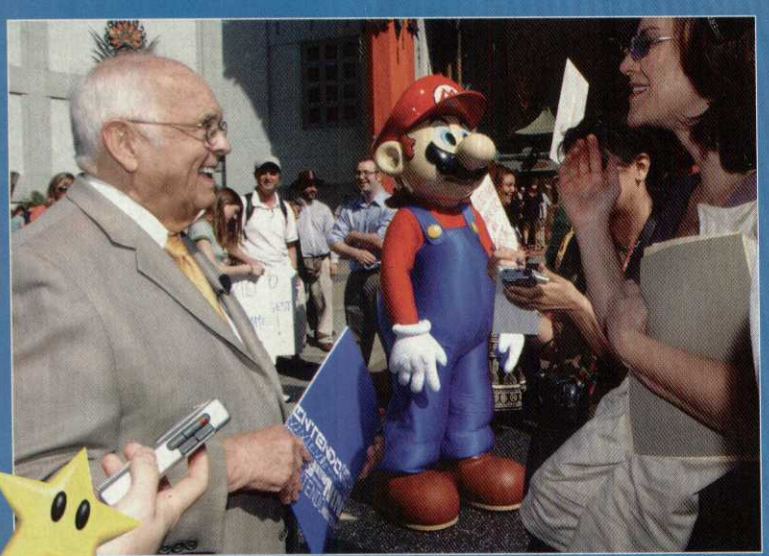
un servicio de esmas compras

Aceptamos tarjeta de crédito y depósito bancario.

Información sujeta a cambios sin previo aviso. Precios en pesos mexicanos con IVA incluido. No incluyen gastos de envío.
Todos los derechos reservados. Las marcas de los juegos son propiedad de sus respectivos dueños.

MARIO para el camino de la fama

Se hace formal la petición para que los videojuegos sean una categoría



"He pasado toda mi vida obteniendo estrellas". ¿Ahora mis fans quieren darme una? ¡Woohoo!

El pasado 30 de marzo, nuestro regordete héroe hizo acto de aparición en el Teatro Chino en Los Ángeles, CA., para entregar una petición formal para que la industria de los videojuegos sea parte del camino de la fama en esta ciudad. Esta petición va dirigida a la Cámara de Comercio de Hollywood para que considere la inserción de la categoría de los videojuegos. Como parte de la campaña de Mario, varios fans lo acompañaron con carteles de apoyo. Además se realizo una campaña de anuncios apoyando al movimiento en diversas revistas del medio en Hollywood.

Más de 3,300 videojugadores de todo el mundo se apuntaron en esta petición en la página de la red www.petitionspot.com/petitions/walkoffame para apoyar esta idea. Comentarios en, inglés, español, polaco, francés y portugués; fueron dejados en la red, siendo muestra de lo que representa esta industria alrededor del mundo.

Esperamos que además de honrar a las leyendas de la música, radio, televisión, teatro y cinematografía, podamos tener a estos personajes que le han dejado un buen legado al entretenimiento, además de sumas importantes de dinero.

YOSHI
Touch&Go
Tu toque es lo único que necesitas para guiar a Yoshi en una épica aventura. Adelante, rompe unos cuantos huevos.
NINTENDO DS.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Compañía: **Ubisoft.**
Clasificación: **everyone.**
Categoría: **plataformas.**
Jugadores: **1.**

Rayman DS

Si hay un género en el que actualmente es difícil destacar, es el de las plataformas. En cada nueva edición de **Mario**, Nintendo deja nuevos parámetros, que hacen ver a los demás títulos como "el patito feo". Pocas son las aventuras que han logrado ganarse un lugar en la industria, pero menos son los personajes protagonistas que se han hecho de un nombre, de entre los que destaca **Rayman**. No crean que Ubisoft se fue a la fácil al crear este personaje, ya que nunca copió conceptos, sino que, al contrario, propuso nuevas fórmulas sustentadas siempre en el ingenio, mismo que ha convertido a su juego en un referente.

¡Termina con los piratas y salva tu reino!

El regreso de un clásico

Para los que no lo sabían, **Rayman DS** es en realidad una adaptación del ovacionado **Rayman 2** de Nintendo 64, que, al igual que otros títulos como **Super Mario 64**, tendremos la oportunidad de disfrutar nuevamente o de conocer según sea tu caso. La tecnología avanza a un ritmo increíble; no podemos ocultar nuestro sentimiento de nostalgia al ver que grandes juegos como éste, que antes sólo podíamos apreciar en una consola casera, ahora los podamos llevar a cualquier lugar; pero lo mejor de todo es que la calidad no sólo se mantiene al mismo nivel, sino que incluso le han agregado varios detalles para que no digas "esto ya lo jugué, es lo mismo", y que te mantenga igual de entretenido que la primera vez.

La única esperanza

Tu pueblo ha sido invadido de nueva cuenta por los piratas, y ahora todos tus amigos se han convertido en esclavos; sólo existe alguien lo suficientemente valiente y atrevido para salvarlos de tan terrible desgracia...pero como **Spiderman** está un poco ocupado en las calles de Nueva York, todas las miradas están puestas en ti, en **Rayman**. Como podrás darte cuenta, la historia no es sorprendente; de hecho hasta predecible tomando en cuenta las últimas apariciones de nuestro héroe; pero lo que vale la pena resaltar es que a pesar de su simpleza, está bien desarrollada; no esperes mensajes de vida al estilo de **Metal Gear Solid**, pero tampoco es para olvidarte de ella.

Prepara tus tenis para correr

Quizá tengas dudas en cuanto a si se respetaron las dimensiones reales de los mundos, pero te podemos decir que estés tranquilo: todo esta realizado a la perfección, y obviamente, conservan el estilo típico de la serie, por lo que deberás recorrer cascadas, cuevas, bosques y hasta las guaridas de algunos piratas. Gráficamente, el título es impecable; de hecho nos podríamos atrever a decir que es superior a la versión de N64, y es que si recuerdas, en la consola de 64 *bits* debíamos usar el expansion pack para aumentar la calidad en cuanto a frame rate, así como para evitar el "pixeleo"; en cambio, gracias a las capacidades del Nintendo DS, ahora desde un principio juegas incluso con una calidad mayor.

© Ubisoft 2005

Por cielo, mar y tierra

Rayman cuenta con varios movimientos para cumplir su misión, como por ejemplo: correr, escalar, nadar y columpiarse; pero si aun así no te fueran suficientes, puedes pedir la ayuda de varios personajes dentro del juego para que te echen una manita. Es muy importante que domines todos los movimientos, ya que debido a la dinámica del juego, en ocasiones debes anticiparte a los hechos para no sufrir daño. Ya que estamos hablando un poco de la dificultad, te podemos comentar que está muy balanceada, es decir, lo puede terminar cualquier tipo de videojugador, aunque mientras más experimentado seas, tanto más podrás obtener extras para mejorar tu récord; como los **Lums**, que son como unas hadas que se encuentran en todos los escenarios de tu aventura.

Para mejor ocasión...

Por alguna extraña razón, sentimos que la pantalla táctil del sistema no se aprovechó como se hubiera podido; que sólo te servirá para cambiar la perspectiva de la cámara, así como también te mostrará la ubicación de algunos *items* o de los **Lums**. Un detalle chistoso es que la cara de **Rayman** aparecerá en dicha pantalla, y su semblante nos indicará la condición física del personaje. Consideramos que hubiera sido más atractivo que mediante el *Stylus* y la pantalla inferior se hubiera podido atacar a los enemigos, o que nos desplegara zonas alternas las cuales nos encontramos; o tal vez hasta algunos minijuegos; así que esperamos que para una posible secuela de este título, o para cualquier proyecto de la gente de Ubisoft, tomen más en cuenta los extras del sistema.

Una gran adaptación

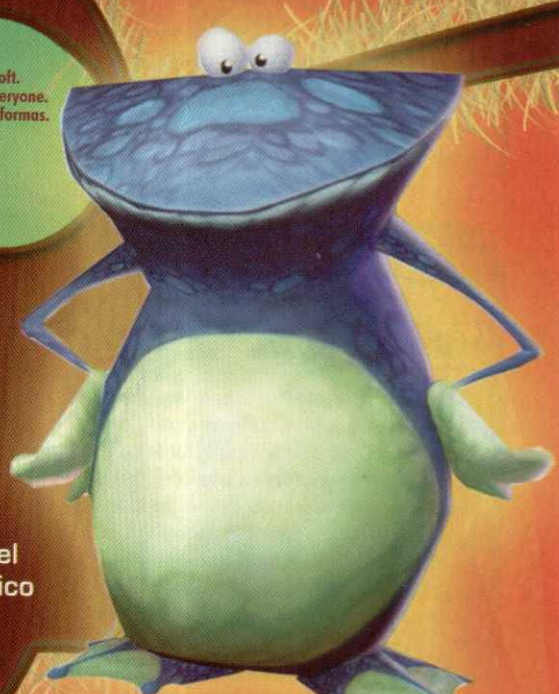
En verdad que da gusto volver a jugar títulos tan buenos como éste, sólo que también hace que nos preguntemos: ¿por qué no realizan más juegos con la misma idea en lugar de hacer remakes?; tal vez para que las nuevas generaciones puedan conocerlos, pero sí es de preocuparse que la originalidad se esté haciendo a un lado. Dejando en paz el asunto de la pantalla táctil, sentimos que Rayman es una estupenda aventura que no debes dejar pasar, sobre todo si disfrutaste Super Mario 64.

Rayman
HOODLUM'S REVENGE

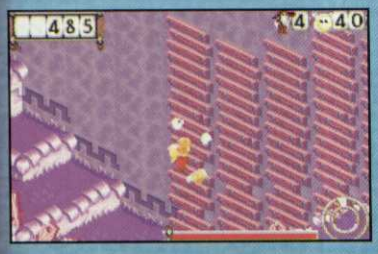
Compañía: **Ubisoft.**
Clasificación: **everyone.**
Categoría: **plataformas.**
Jugadores: **1.**

A la conquista de los portátiles

La versión de **Rayman** para el Nintendo DS es bastante buena, pero no te preocupes si aún no cuentas con este nuevo sistema, ya que Ubisoft también está preparando una aventura para Game Boy Advance basada en este personaje, que llevará como nombre **Rayman: Hoodlum's Revenge**, y que es una secuela directa de **Rayman 3**, título que saliera al mercado hace ya dos años para GBA, y que nos dejó un buen sabor de boca por su fórmula fresca y a la vez clásica. Para esta edición se le ha dado un giro al estilo, incursionando en el mundo de los juegos en 3D, pero con el humor característico del personaje.



Nuevos aires



Como ya te mencionamos, el juego tiene una vista estilo 3D, pero no como en **Rayman DS**, que se maneja en este título de GBA; es más bien de 3/4; nosotros consideramos que el cambio de perspectiva le quedó muy bien a la compañía francesa, ya que se presta para la exploración, y se puede interactuar más con el escenario; aunque la verdad es que en momentos, debido a la estructura de los objetos, la cámara te juega malas pasadas; por ejemplo, puedes ver como si un muro estuviera unido a una plataforma, pero en realidad no lo está; pero estos momentos son mínimos, y sólo son una pequeña "mancha" en un entorno bien trabajado.

Piensa antes de correr

Obviamente, la manera en la que avanzas en el juego también ha cambiado para adaptarse a la nueva vista, volviendo todo un poco más estratégico; es decir, ya no sólo tienes que llegar al final del nivel eliminando o esquivando a los enemigos: ahora, para acceder a nuevas zonas, tienes que aprovechar todas tus habilidades, como escalar o saltar, con el fin de activar palancas o switches que accionan mecanismos para abrir puertas o puentes. Los Lums también están presentes en esta historia, pero ahora no serán tan codiciados ni estarán tan ocultos, pues ahora los encontrarás en todas partes, como si fueran las monedas en cualquier juego de Mario; mientras más de éstos acumules, más recibirás una mejor calificación al final de la escena.

Mundo de color

Un problema en este tipo de juegos es que se vuelven repetitivos rápidamente; pero por fortuna, los diseñadores de RHR supieron darle variedad a las acciones, las cuales, a pesar de que las tienes que realizar varias veces, siempre las haces de una manera distinta, evitando así el típico "dejavú". Pasando a los que son los gráficos del juego, son buenos... no de lo mejor que hayamos visto en el sistema, pero tienen una buena calidad, sobe todo en las animaciones del personaje **Rayman**; en cuanto a la música, es agradable, no te desespera, aunque tampoco es algo sobresaliente.

Una buena aventura

Qué bueno es ver que a algunas compañías no les asusta el cambiar la estructura de sus juegos, con tal de ofrecernos algo nuevo; y es que pocos se arriesgarían, y menos tomando en cuenta el éxito que han tenido con el estilo tradicional; pero eso es lo que hace a los grandes juegos, y aunque **Rayman: Hoodlum Ds Revenge** no es ninguna maravilla, sí es un muy buen título, que no defraudará ni a los fans del género ni a los del personaje.

Ranking 1 — 10

Crow 8.0

Por un lado, en el Nintendo DS tenemos un remake del clásico **Rayman** de Nintendo 64, nada más que ahora se involucran mejores aspectos como en entorno gráfico, sonido y el uso de la pantalla táctil. En general es una buena opción para el DS, aunque hubiera preferido una historia original que aprovechara ambas pantallas en mayor cantidad. En cuanto al título de GBA, me agradó mucho por el cambio de perspectiva y la facilidad con que aprendes a dominar los movimientos del personaje. Éste no será muy bueno en calidad gráfica, pero es muy divertido, más aún para los jugadores inexpertos.

Master 8.5

Rayman es un personaje que a pesar de no tener la fama de **Mario**, sí tiene un carisma muy especial, que está respaldado por muy buenos juegos de aventuras. El título de Nintendo DS es simplemente genial. Es increíble ver cómo una consola tan pequeña tenga tanto poder, pero lo mejor de todo es que lo aprovechan muy bien; lástima que no usaron a fondo la pantalla táctil. El juego de Game Boy Advance también es muy bueno. Me gustó mucho que hayan combinado la acción con los puzzles, lo que le da un toque extra a la aventura. No hay más que decir: juega ambos y disfrútalos.

Panteón 6.0

Desde un punto de vista muy objetivo, ambos juegos son divertidos y te entretienen por un buen rato. Ahora bien, mi opinión personal es que Rayman es un personaje del montón como **Spyro**, **Crash Bandicot** y el mono ese raro de **Tonic Trouble**; quienes salieron en juegos "fusilmon" de **Super Mario 64**, **Earthworm Jim** y **Banjo-Kazooie**, fue para tratar de competir contra personajes como **Mario**, **Sonic** y otros más. Por esta razón, no puedo dejar de pensar en este detalle al jugarlos, y la verdad lo puedo recomendar sólo a quienes no les importa mucho ver clones de éxitos verdaderos.

Tocar no es bueno.

O eso es lo que nos han dicho. No tocar...
tú mismo, tu nariz, pintura fresca, una espinilla,
el jarrón chino de tu abuela. Lo que digas,
no lo puedes tocar. Pensamos que está mal.
¿Por qué no debes tocar lo que quieres?
¿Qué pasaría si pudieras tocar lo que juegas?
¿Y si pudieras hacer que algo brinque,
dispare o corra con sólo tocarlo?
Afrontémoslo: tocar el juego significa
controlarlo. Y cuando decimos esto,
nos referimos a control con precisión.
Un toque correcto y serás el amo
del universo. Un mal toque y perderás.
Olvida todo lo que te han dicho y repite
con nosotros: tocar es bueno.

Tocar es bueno.

NINTENDO DS™

control de tacto • chat inalámbrico • control de voz • juego a distancia

El logo de Nintendo DS es una marca registrada de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendods.com

TimeSplitters
FUTURE PERFECT™

©2005 Free Radical Design Limited. All rights reserved. A Free Radical Design production in association with Electronic Arts™.

EL FUTURO ES AHORA

Toma el control del viajero del tiempo Sergeant Cortez mientras se enfrenta al pasado para salvar al futuro del maniático Jacob Crow y su ejército de TimeSplitters. Future Perfect, el tercer (y por mucho, el mejor) juego de la serie, ofrece un mejorado modo de historia, que veremos más adelante. Así que toma tu Temporal Uplink y prepárate para un excitante título, cortesía de Free Radical.

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB — Sangre y Violencia Gore

24:01 TIME TO SPLIT

El Sergeant Cortez regresa de una misión, cuando un láser ocasiona que su nave caiga. No tomes el primer nivel como un simple Tutorial, o tendrás serios problemas.

ESTRATEGIAS:

MANTENTE CALMADO

Usa la misión de introducción para aprender lo básico. Agáchate cuando haya fuego cruzado y cúbrete cuando sea posible. Recarga cuando haya un descanso de la acción. No tomes vida ni armadura si estás casi al 100%; regresa por estos items cuando tu vida esté abajo del 50%.

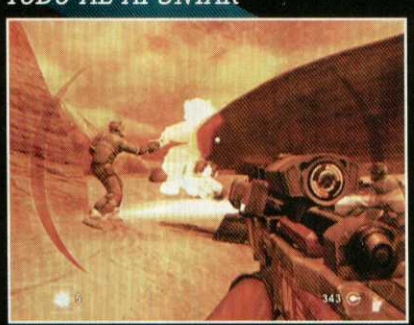
¡BOOOOOM!

Si le disparas a las cajas rectangulares, explotarán y le causarán mucho daño a los enemigos cercanos (además de ti). Usa estas cajas para eliminar a grupos de adversarios y mantente alejado si puedes.

NO DEJES QUE SE CALIENTE

La Plasma Autorifle es la mejor arma en este nivel, pero se sobrecalienta muy rápidamente. Dispara a quemarropa tiros controlados y mantén un ojo en la barra de la temperatura en la esquina inferior derecha; si se sobrecalienta, quedarás indefenso.

TODO AL APUNTAR



Los TimeSplitters son una raza de alienígenas con el poder de hacerse virtualmente invisibles. Busca un resplandor naranja, o espera a que se expongan a sí mismos antes de disparar. También fíjate en la retícula al apuntar; se pondrá roja cuando enfoque a un Splitter.

1924 SCOTLAND THE BRAVE

En el año 1924, Cortez llega a una isla llamada Urnsay con solamente un bribón llamado Ash como compañía. Asegúrate de tomar el arma del bote, justo cuando empieces la misión.

ESTRATEGIAS:

¡A LA CARGA!

Al aproximarte al castillo, encontrarás un grupo de tres guardias. Acaba con ellos con tiros de la pistola con silenciador, o dispara una llamarada al centro para convertirlos en cenizas. Al entrar al castillo, usa el rifle de francotirador para acabar con los enemigos a distancia, y busca en todos los edificios para que encuentres granadas, armadura y otra pistola.

AL JEEP

Cuando llegues al jeep, puedes manejar u operar un arma montada en la parte trasera. Al llegar a la puerta del castillo, toma la dnamita y úsala para que puedas volar la entrada.

ESCUCHA LAS CONVERSACIONES

El castillo está lleno de corredores y cuartos pequeños. Puedes hacer una aproximación discreta con una pistola con silenciador para acabar con los enemigos uno a uno; o correr por el área con una metralleta y tomarlos por sorpresa. Sea lo que hagas, escucha cada conversación, pues te darán información valiosa y tiene buenos toques de comicidad.

CORTEZ SALVA A LA REINA

La verdadera misión de Ash es salvar a Jungle Queen—una mujer joven que es su . . . su . . . asistente. Para liberar a la chica, debes caminar al otro lado de la celda y dispararle al barril de aceite. Cuando se haya estancado, dispara una llamarada o derriba una linterna del techo. (Después, baja las escaleras y tocar el órgano para ver algo chistoso).

DERROTA AL TANQUE

El tanque está en una gran plaza libre. Cúbrete detrás de los pilares, y luego dispárale una granada K-SMG. Cuando el tanque se detenga, corre detrás de él y pégale dinamita en la parte trasera. Deberás usar tres cartuchos de dinamita para completar el procedimiento. Si te quedas sin granadas o sin TNT, puedes encontrar municiones extras en los límites de la plaza. Una vez que acabes con este pesado y molesto vehículo, dirígete al elevador por el que llegó el tanque al comenzar la batalla.

1969 THE RUSSIAN CONNECTION

Si no has conocido al agente secreto Harry Tipper, no has vivido. Afortunadamente, tendrás oportunidad de trabajar con el superespía durante la infiltración de una estación de trenes rusa.

ESTRATEGIAS:

SILENCIOSO Y MORTAL

Tipper te sugerirá que elimines a los soldadosuno por uno con la pistola con silenciador; y al parecer es una buena idea. Ten cuidado con los guardias que se acercan por detrás, y no les dispares a los que están en grupos. Si te detectan, cambia a un arma más poderosa.

CUBRIENDO A HARRY

Cuando llegues a la torre del agua, sube a la cima y usa el rifle de francotirador para cubrir a Harry. Debes dispararle al barril naranja que está sobre la coladera para que pueda salir a la superficie.

RESTAURA EL PODER

Toma el disfraz que Harry te ofrece y entra en la estación de trenes. Dirígete a la puerta marcada 1A y mira en el generador, ahora sigue al ingeniero por la puerta de abajo para que alcances la válvula que controla el flujo del agua. Tan pronto como la uses, tu cubierta será historia, así que tendrás que pelear para legar al área principal.

SHELL SHOCK

Usa el jeep para arrollar a los guardias y los barriles fácilmente. Cuando llegues a una puerta en la parte baja de los túneles, gira a la derecha y dirígete al segundo cuarto. Usa el Uplink para que tomes una granada y lánazala a la puerta. (Párate de espaldas y suelta el botón R para lanzar la granada sin que sufras ningún daño.)

THE KHALLOS EXPRESS

El nivel Khallos Express toma lugar en un tren a toda velocidad, y la acción se alterna entre peleas cuerpo a cuerpo, y combate a larga distancia. Procura mantenerte agachado todo el tiempo que puedas y muévete lentamente.

ESTRATEGIAS:

UN SOLDADO A LA VEZ

Cuando estés fuera o arriba de un carro del tren, usa tu pistola con silenciador para acabar con los enemigos a distancia. Si te mantienes agachado y le das a uno a la vez, podrás inclusive acabar con todo un grupo sin que seas alcanzado por sus disparos.

LAS ARMAS GRANDES

Toma una página de Leon S. Kennedy y toma control de la escopeta; esta arma es perfecta para los confines oscuros del tren.

¡CORRE!

Al entrar al primer vagón, corre al lado izquierdo y elimina al guardia. Si no le das, se subirá a una metralleta montada en la parte trasera y te llenará de plomo rápidamente.

COMIENZA EL FUEGO

Después de que derribes un helicóptero, camina por el techo hasta un vagón abierto. Dispárale a los barriles para regar el aceite en el suelo; ahora usa los tanques de propano para que detone.

PROTEGE EL FUTURO

Cuando defiendas al Cortez del futuro, elimina a los guardias que aparecen a sus costados. Cuando el helicóptero esté a punto de estallar, corre al otro lado del tren para evitar la explosión.

EL PASADO TIENE FUTURO

Casi al final del nivel, encontrarás un portal que te transporta un par de minutos atrás en el tiempo. Cuando llegues a un vagón vacío, toma los cohetes de la puerta, y corre para tomar el lanzacohetes. Necesitarás impactar al helicóptero que se acerca con tres tiros. Los cohetes son sensibles al calor, así que todo lo que debes hacer es apuntarle y esperar a que la mira se ponga roja y disparar. Cuando el helicóptero comience a girar, corre inmediatamente a la seguridad del vagón.

DERROTA A KHALLOS

Khallos se ve muy amenazador en su silla voladora, pero realmente no es tan rudo. Toma cualquier arma que tengas a la mano y dispárale mientras esté en el aire. Las dos metralletas son una gran opción, pues puedes mantener una ráfaga de disparos con una de las armas, mientras recargas la otra. Si no tienes esta arma, prueba con la escopeta. Después de que te deshagas de Khallos, corre a la parte de enfrente del tren y presiona el botón A en el panel de control para que puedas detener la locomotora.

1964 MANSION OF MADNESS

Es un día al estilo de *Evil Dead* cuando Cortez llega a la mansión embrujada. No olvides mantener un ojo en tu nueva compañera, Jo-Beth, mientras enfrentas a los no muertos.

ESTRATEGIAS:

LA HERRAMIENTA CORRECTA PARA EL TRABAJO

Tan pronto como entres en la mansión, encontrarás un lanzallamas. A pesar de que la antorcha es muy efectiva contra los fantasmas, no surte el mismo efecto en los zombies. Usa el Temporal Uplink o el bat de béisbol para tener mejores resultados.

¡SEEEEESOOOOOOSSSSSS!

Los zombies aman los sesos —especialmente los tuyos. No te fíes de ninguno, aun si parecen muertos. Ellos volverán a la vida cuando no los mires y tratarán de escabullirse para tener una probadita. ¡Sabroso!

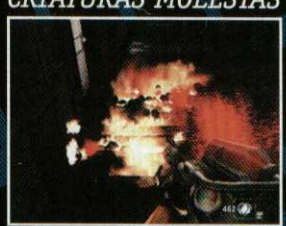
NO AMBICIONES

Puedes encontrar vida y armadura en las cabinas de la mansión, pero ten cuidado. Algunos de los muebles contienen zombies que saltarán listos para atacarte si te acercas demasiado.

ENTRA EL DEERHAUNTER

Cuando el Deerhaunter ataque, dispárale con la escopeta mientras rodeas el cuarto. Deja un espacio entre la pared y tú para que puedas retroceder cuando la bestia se lance contra ti.

CRIATURAS MOLESTAS



Cerca del ático, encontrarás un enjambre de escarabajos comedores de carne. Párate en la entrada y usa el lanzallamas para rostizar a las criaturas. Si te acorralan, regresa al pasillo, incendiando el camino a tu alrededor.

VENCE A PRINCESS

¡No se trata de la Princess Peach! Princess es un gran monstruo que vive en el pozo, afuera de la mansión. Cuando ella salga de su tumba, corre y acércate lo más que puedas al pozo y rodéalo, disparándole con tu escopeta mientras tanto. Si ella abre su ojo dorado, dale con todo lo que tengas para que le causes daño extra. La batalla no es tan difícil si esquivas sus ataques y te mantienes en movimiento. No le des la espalda, o quedarás en la postura correcta para recibir un ataque.

WHAT LIES BELOW

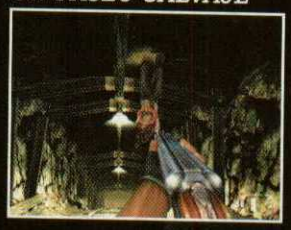
El sótano es peor que el resto de la mansión— si es que esto es posible. Explora las cavernas y prepárate para una reunión con una antigua amiga.

ESTRATEGIAS:

NO TE CONFUNDAS

Al principio del nivel, Jo-Beth caerá en un hoyo. No dejes engañarte la próxima vez que la veas, pues se trata de un ser que ha tomado su forma. Dispárale en la cabeza con el revólver para una muerte instantánea, o simplemente apunta al cuerpo si es que no reaccionaste a tiempo al ser sorprendido por el monstruo.

UN PASEO SALVAJE



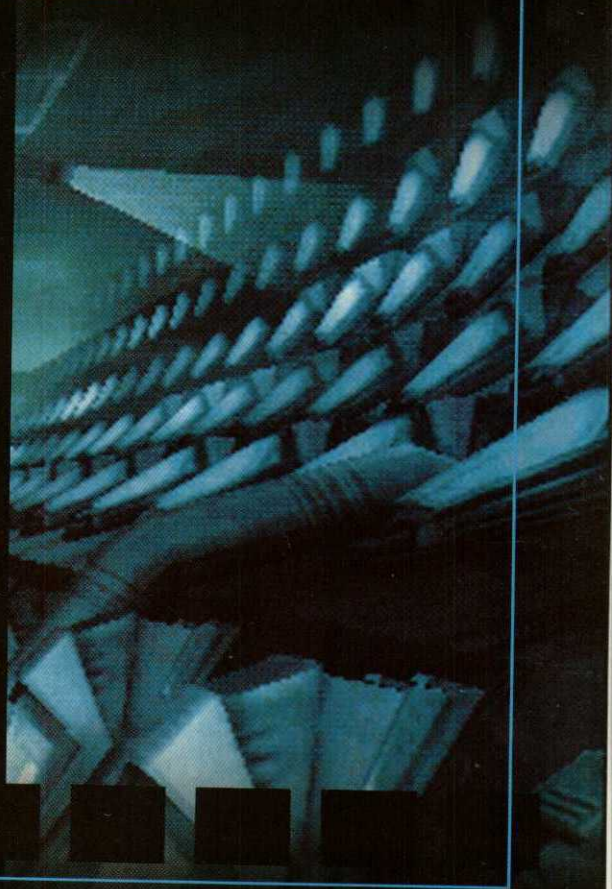
Después de que explores el tenebroso laboratorio, subirás a un paseo en un carro de minero. Usa el revólver para darle a los zombies del techo y los que salgan a los lados. Ahorra tus municiones del arpón, pues las necesitarás más adelante.

PASADO Y FUTURO

Las versiones del pasado y del futuro de Cortez deben ayudarse una a la otra para pasar por las minas. Siendo la versión del pasado, usa la escopeta para acabar con los zombies que se acercan y abras camino a tu yo del futuro. Con el control de la versión del futuro, usa la Ghost Gun para limpiar el camino de los espectros que encontrarás. El arma tiene un amplio rango, así que muévete despacio y empieza a disparar tan pronto como veas a un fantasma. Cuando acabes con los fantasmas, podrás elegir otra arma.

PRINCESS NUEVAMENTE

Princess está de regreso, y no está contenta con la última vez como resultaron las cosas. Como ha perdido la mayoría de su carne, deberás destruir su esqueleto. Usa los harpones y apunta a los contenedores dentr de su boca. Puedes esperar a que abra su boca o intentar un disparo por la cavidad nasal. No te tardes mucho, porque si no, Jo-Beth tendrá un final fatal. Cuando elmines al monstruo, corre al elevador y encuentra a tu amiga en el nivel superior, ahora debes combatir para que salgas del lugar.



2052 BREAKING AND ENTERING

Entrar en una fortaleza de alta tecnología no es tan sencillo como suena. Afortunadamente, tiene una amiga para ayudarte, si sabes controlarla, Amy puede ser una gran guerrera.

ESTRATEGIAS:

FUERA DE LA VISTA, FUERA DE PELIGRO

Necesitarás escabullirte por el techo del complejo hasta encontrar una computadra que apaga los sistemas de seguridad. Usa tu Mag-Charger para destruir las cámaras, armas, alambres de láser y un robot ocasional. Si suena la alarma, aparecerán muchísimos enemigos.

USA EL CALOR

El Piercing mode de tu Mag-Charger es una gran herramienta; te permite ver las imágenes térmicas, lo cual hace más sencillo ver los sistemas de seguridad. Puedes disparar en este modo también.

DESTRUCCIÓN EN LINEA

Cuando llegues a la segunda computadora, deberás activar un cañón controlado remotamente y defender a Amy. Concentra tu fuego principalmente en la puerta de la esquina,pero mantente alerta para que ataques a los enemigos que entran a la acción atravesando las ventanas.

UNA CANDENTE BATALLA

Para activar el sistema supresor de fuego, deberás dispararle a los tanques que están en la esquina de la bodega. Una vez que lo hayas hecho, regresa al cuarto de conferencias y acaba con los sujetos que entran por las ventanas. Es una dura pelea; mantente agachado y cúbrete con las sillas y mesas que encuentres. (Las granadas te serán muy útiles.) Cuando la batalla esté casi por terminarse, un gran robot entrará en escena para que se inicie otro combate, así que prepárate.

YOU GENIUS, U-GENIX

Jacob Crow es el loco que está detrás de todos tus problemas, y por fin has encontrado su laboratorio secreto. Como todo laboratorio, está custodiado por guardias armados hasta los dientes.

ESTRATEGIAS:

EL DR. CORTEZ

La mayoría de las puertas del laboratorio de Crow están cerradas, así que necesitarás un disfraz. Dirígete a las duchas y toma una tarjeta ID del final; ahora sube las escalerasy úsala para abrir una puerta. Dentro encontrarás un uniforme de doctor y una segunda tarjeta.

MANTENTE OCULTO

Encontrarás un arma de rayos en un cuarto con dos guardias, pero no es tan efectiva. Mejor procura avanzar con cuidado con tu disfraz y dispárales con tu arma a quemarropa.

MUERTE POR DARDOS

Los mutantes que rondan el laboratorio son casi invulnerables a todas las armas, pero muy débiles en cuanto a los dardos. Espera a que los mutantes acaben con los guardias y después dispárales dardos para acabar con ellos de una vez por todas.

PASADO Y FUTURO

Cuando llegues a un cuarto grande, deberás resolver un puzzle. Debes conectar las terminales azul y verde para girar los bloques. Empieza con las terminales y de ahí sigue al revés. Después de resolver el primer puzzle, debes decodificar dos más. Debes tomar en cuenta que en ocasiones,deberás hacerle frente a un par de robots-araña que te atacarán. Tómate tu tiempo con cada puzzle, pero mantente alerta por posibles ataques de enemigos.

2243 MACHINE WARS

Si pensabas que el futuro iba a ser un sitio tranquilo, donde los humanos habían aprendido a vivir en paz y armonía, estabas equivocado. Cuando llegues al año 2243, explora el área detrás de ti para obtener un arma.

ESTRATEGIAS:

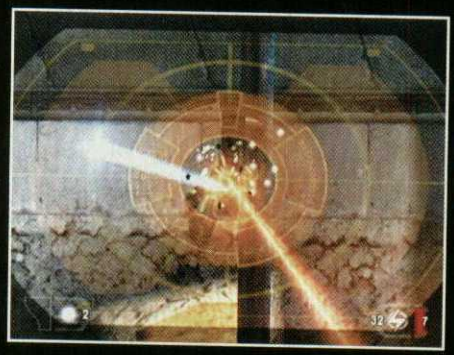
¡MI ROSTRO, MI HERMOSO ROSTRO!

Los robots del futuro son muy avanzados y rayos láser y armas de rayos. Al igual que los enemigos humanos, son vulnerables a los tiros directos a la cabeza. Acaba con ellos lo más rápido posible y procura mantenerte a cubierto lo más que puedas. Sus disparos son muy poderosos y no tardarán demasiado tiempo en volverte una pila de cenizas.

USA EL TANQUE

Controlar el tanque puede ser un poco complicado. Muévete al frente y usa el C Stick para apuntar con el cañón del tanque. Las municiones son ilimitadas, así que dispara constantemente a todo lo que se mueva. Tu objetivo principal es mantener a tu versión del futuro a salvo mientras controla la torreta del arma, así que ten cuidado.

CORRE A CUBRIRTE



Cuando llegues al campo de batalla, serás vulnerable inmediatamente. Tu recién adquirido rifle de francotirador será tu mejor amigo en esta área. Úsalo para destruir las armas y los robots a la distancia una vez que estés a cubierto. Después de que las cosas se calmen un poco, salta a la trinchera y explórala para que halles municiones y vida. Serás sorprendido por un androide en la trinchera; cambia a un arma de corto alcance para acabarlo.

¡A CONDUCIR COMO EL VIENTO!

El área abierta está altamente protegida, dejándote un solo remedio: manejar tan rápido como te sea posible para sobrevivir. En contraste con el tanque, este vehículo te deja muy expuesto, razón para que te apures más. Muévete de izquierda a derecha para evitar los disparos. Mientras tanto, procura arrollar un par de robots en el camino.

MECHACORTEZ

Las municiones son ilimitadas para ambas armas en el Battle Mech, así que dispara a discreción. La mejor manera de acabar con el enemigo es apuntarles y dispararles misiles. Sigue a una nave con tu retícula lo suficiente para enfocarla, y rápidamente dispara un par de misiles y sigue con la otra nave. Si tu mecanismo cae, tú también.

SOMETHING TO CROW ABOUT

Muy abajo de la ciudad llena de guerras, los robots de Jacob Crow están criando un ejército de TimeSplitters, y puedes apostar a que tienen malas intenciones. Debes detener este plan.

ESTRATEGIAS:

TRATAMIENTO POR SHOCK

Entrando a la base, busca en el lado derecho del corredor para que encuentres una ElectroTool. Esta herramienta te permitirá abrir las puertas eléctricas para entrar en áreas nuevas, además de destruir los escudos de algunos androides. Una vez que el escudo sea eliminado, la Electro Tool paralizará al robot causándole cierto daño.

ROBOTS QUE RUEDAN

No muy lejos en este nivel, encontrarás robots con la habilidad de rodar. Ellos son invulnerables hasta el momento en el que dejen de rodar y te disparen. Lánzales una granada o dispárales en este momento.

ROBOTS ENOJADOS

Cuando llegues al núcleo de energía, dos robots te atacarán tan pronto como desactives el primer escudo. Cúbrete detrás de los pilares y usa tu ElectroTool para destruirlos.

EL NÚCLEO DE ENERGÍA

Cuando los escudos del núcleo están desactivados, necesitarás destruir el núcleo desde abajo. Acaba con los dos androides que ruedan, y arroja una granada a la abertura de la esfera. Si te quedas sin granadas, puedes encontrar más cerca de la entrada al área.

DERROTA AL BATTLE MECH

Después de destruir el núcleo de energía, cuatro androides se materializarán. Usa los pilares para cubrirte y acaba con ellos. Cuando los destruyas, un gigante Battle Mech llegará por las puertas del hangar para atacarte. Dale la bienvenida con un par de granadas. Un par de robots rodantes empezarán a atacarte, así que destrúyelos rápidamente. Dirígete a la plataforma del otro lado de las puertas del hangar y dispara con tu Plasma Autorifle. Desde este lugar podrás causarle mucho daño al jefe.

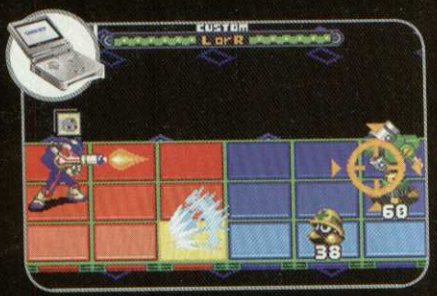
EL TIEMPO LO DIRÁ

Has destruido al ejército de TimeSplitters, pero aparentemente esto no ha detenido a Jacob Crow. Necesitarás regresar a 1924 para evitar que él consiga los cristales del tiempo desde el inicio. Así que la batalla todavía está lejos de terminarse. Eventualmente, te enfrentarás a un mutante mitad cyborg gigante, y por supuesto, a Crow mismo. El pasado y el futuro están en tus manos...

ÚLTIMA PÁGINA
MAYO 2005

Si te gustó este número de Club Nintendo, no te pierdas el siguiente, porque te presentaremos todos los avances de tus juegos favoritos, además de las clásicas secciones que ya conoces como Tus preguntas a Mario, Ojo del Cuervo, Cementerio de Videojuegos y muchas otras más.

Si por más que intentas no puedes terminar la nueva aventura de **Sam Fisher**, en la edición de junio te daremos los *Tips* necesarios para afrontar el temible mundo del espionaje. ¡Nos vemos el próximo mes!



Mega Man Battle Network 5: Team Protoman y Team Colonel

Siguiendo con la vieja fórmula de las "dos versiones", Capcom nos brinda una nueva misión en la saga de **Mega Man Battle Network**. Aquí debes tomar parte en una extensa y emocionante misión para derrotar a los *cyberenemigos* que te esperan, mientras obtienes y usas hasta seis aliados Navi para ayudarte en todo momento. ¿Quieres saber cuál es la diferencia entre ambos juegos? En el próximo número te lo diremos.

Batman Begins

El caballero nocturno nunca descansa; su trágica vida lo transformó en un vigilante que toma la ley en sus manos y se le pone a los trancazos a cualquier tipejo que lo mire feo –incluso al pobre **Superman** le tocó su paliza-. **Batman Begins** es la fiel adaptación de la nueva película del director Christopher Nolan donde se muestran los años de arduo entrenamiento de **Bruce Wayne** en su búsqueda por saciar su sed de venganza por la muerte de sus padres.

Disney's Magical Quest 3: Starring Mickey & Donald

Minnie se queda en casa mientras el intrépido **Mickey** y su cuate **Donald** salen en busca de **Hugo**, **Paco** y **Luis**, quienes, por curiosos, abrieron un extraño libro que hallaron en el ático de la casa de **Donald**, transportándose a un mágico mundo gobernado por el malvado barón **Pete** –algo similar a lo que viste o leíste en la **Historia Sin Fin**–. Esta entrega conserva el factor "juego fácil" que no te complica la vida, pero sin duda es una opción interesante para los jugadores novatos o para los fans de **Mickey** y **Donald**.

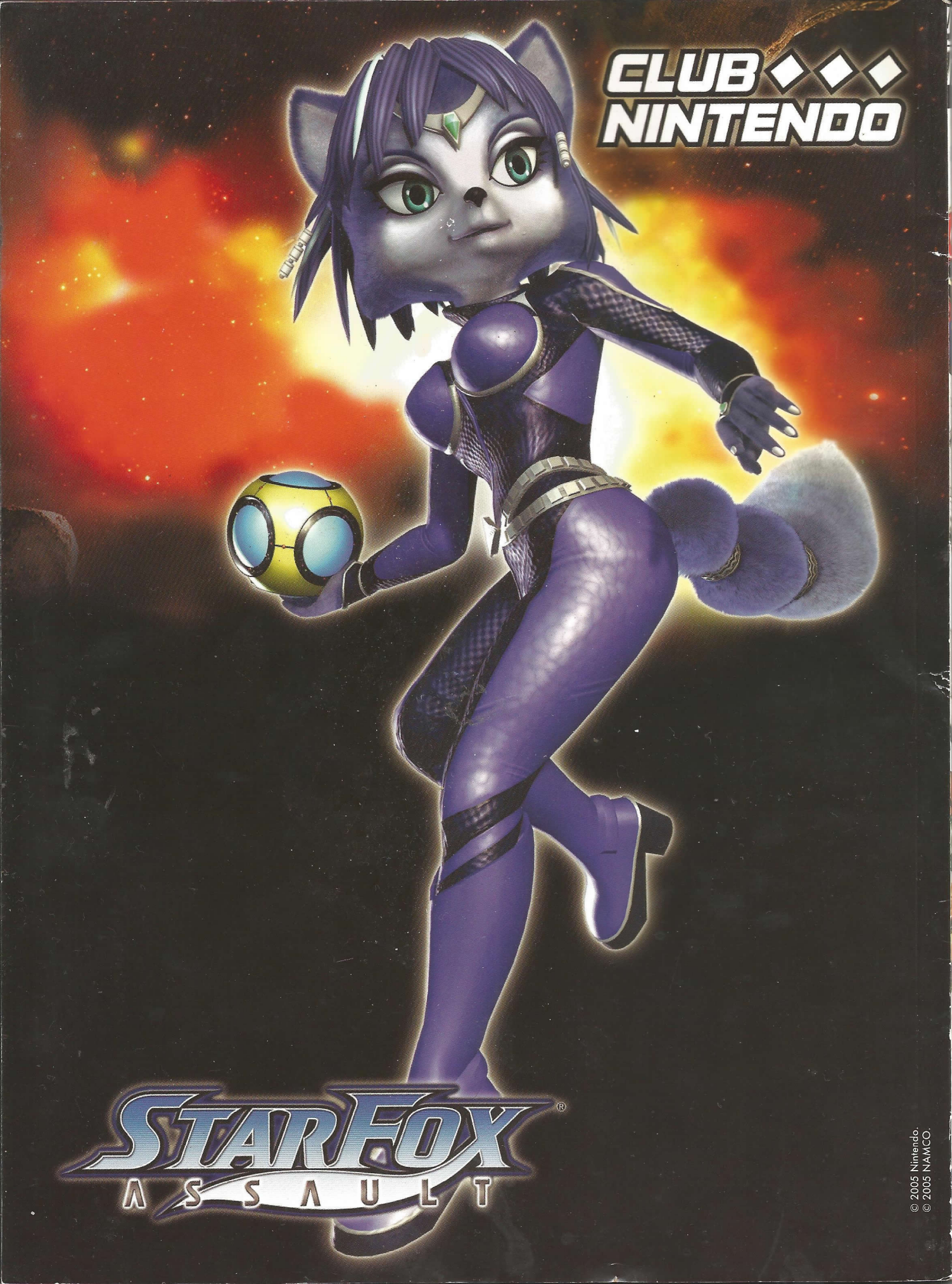
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Por un lado, los terroristas encuentran nuevas y sofisticadas formas de hacer su trabajo, usando las redes mundiales y rompiendo todo código de seguridad que haya en el gobierno. Aquí no hay superhéroes importados de Kriptón o de algún lugar similar para salvarnos, pero no te preocupes: **Sam Fisher** regresa para poner en su lugar a los revoltosos. A diferencia de las versiones anteriores, ahora vemos a un **Sam** más alivianado, de quien escucharás chistes y sarcasmos dignos de un agente secreto. En nuestra próxima edición de Club Nintendo te traeremos unos Tips de **SC:CT**, para que desenmascares a toda una red criminal.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet
www.nintendo.com.mx

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

CLUB NINTENDO
STARFOX
ASSAULT
© 2005 Nintendo.
© 2005 NAMCO.


CLUB NINTENDO
STARFOX
ASSAULT
© 2005 Nintendo.
© 2005 NAMCO.